Vol.74 『バイオ2』完全収録！ 激厚付録132p 電撃攻略StationSP Vol.7

プレイステーション

電撃PlayStation

1998 5/8・22 合併号

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年5月22日発行（隔週金曜日発行）第4巻第12号通巻70号

特別定価540YEN



徹底攻略

鉄拳3
パラサイト・イヴ
みつめてナイト
悠久幻想曲2ndAlbum
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

To Heart
ナムコアンソロジー
BRAVE FENCER武蔵伝
スターオーシャン セカンドストーリー
ドキドキ プリティリーグ 熱血乙女青春記
電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！

電撃攻略Station SPECIAL Vol.7

すべての謎が解き明かされる！『バイオ2』オモテ・ウラ〈最終攻略〉

バイオハザード2／グランツーリスモ
ゼノギアス テイルズ オブ デスティニー／チョコボの不思議なダンジョン／一立体忍者活劇一天誅／桃太郎電鉄7
プリズムコート／Blaze & Blade／ノエル～ラ・ネージュ etc.

永久保存版 132P
97年末～98年前期の注目作に完全対応!!



PlayStation Vol.74
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年5月22日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第12号通巻70号
発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円 本体514円
発売：主婦の友社
T1124574050540
©Media Works 1998 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-5／22

Vol.74 『バイオ2』完全収録！ 激厚付録132p 電撃攻略StationSP Vol.7

プレイステーション

電撃PlayStation

1998 5/8・22 合併号

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年5月22日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第12号通巻70号

特別定価540YEN



徹底攻略

鉄拳3
パラサイト・イヴ
みつめてナイト
悠久幻想曲2ndAlbum
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

To Heart
ナムコアンソロジー
BRAVE FENCER 武蔵伝
スターオーシャン セカンドストーリー
ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記
電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！

電撃攻略Station SPECIAL Vol.7

すべての謎が解き明かされる！『バイオ2』オモテ・ウラ〈最終攻略〉

バイオハザード2／グランツーリスモ
ゼノギアス テイルズ オブ デスティニー／チョコボの不思議なダンジョン／―立体忍者活劇―天誅／桃太郎電鉄7
プリズムコート／Blaze＆Blade／ノエル～ラ・ネージュ etc.

永久保存版 132P
97年末～98年前期の注目作に完全対応!!

PlayStation Vol.74 別冊付録／電撃攻略ステーションSP vol.7 徹底攻略／鉄拳3 パラサイト・イヴ ほか

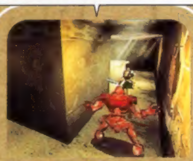
発行：メディアワークス

PlayStation®

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。

3人の主人公で物語りも戦い方も変わる!



ENIGMA
アクションアドベンチャー
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)光栄

フルポリゴン化!ビギナーモードも搭載!



Gダライアス
シューティング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)タイトー

メルヘンでプリティーでファンタジーなのだ。



テイルコンチェルト
3Dアクションアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)バンダイ

こんな映像マジで見たことないっす。



クレイマン・クレイマン
～ネバーフッドの謎～
クレイメーションアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)リバーヒルソフト

操作簡単。選手の微妙なクセまで再現!



ワールドスタジアム2
スポーツ
標準価格5,800円(税抜)
4月29日発売
(株)ナムコ



ねんD



3D



ついでに、ステハニー★林も3DからねんDへ!
(おまけ)

HO/HO/HO/……ここ笑うとこなんですけど」
林「イエ～イ」
―ハハ…ハー…。
ダグ「あ、そうそう。言うの忘れてましたが『クレイマン・クレイマン』は粘土でつくったキャラクターや背景を少しづつ動かしてコマ撮りして作ってます。いわゆるクレイメーションです。撮ったコマの数はなんと5万フレーム。スタッフ15人で1週間に60～80時間働いて、それでも1年間かかりました。でもそのおかげで、このなんとも言えない味のある、それでいて温かみと深みのあるビジュアルに仕上がった訳です。こういう味はポリゴンじゃ出せないですからね。キャラクター達のかわいげのある動きにもかなり満足してます。おとぎの国のような色合い。絶対見たことないビジュアル。皆さんも一度やってみてください。ちなみに主人公クレイマンの頭に出ている突起物は髪の毛です。上から見ると毛穴もでっかいです。HO/HO/HO/それからゲームの中で使ってる『グオッ』とか『グヘッ』っていう効果音は全部私の声です。夜遅く帰った時にワイフにボディプレスされた時の悲鳴を録音しました。…ジョークです。他に聞きたいジョークあります?…ないですか?それではさようなら」
林「イエ～イ」
―ハー…。
ちなみに『クレイマン・クレイマン』は世界初のクレイメーション・アドベンチャー。不思議なグラフィックとキャラのコミカルな動きは一度見たら絶対忘れられないぞ。演出もきめ細やか。謎解きも面白い。プレイステーションの明らかな新機軸。3Dの次はねんD/これはやらなきゃ絶対ソンする。買えよな。

ダーウィンもビックリ!
3Dの次はねんD!

第12回

クレイマン・クレイマンとは粘土人・粘土人という意味なり。



―林さん。今日は『クレイマン・クレイマン』の解説ということで。

林「解説ということで」

―アメリカから特別ゲストに来てもらってます。

林「オーイエ～イ」

―では紹介します。制作者のダグラス・テンネーペルさんです。

ダグ「どうも。ダグラス・テンネーペルです。みんなダグって呼びます。ヘイ、ダグ!カモン、ダグ!って感じです。たまにダグがドッグに聞こえて隣の犬が振り向いたりしますけどね。あ、これジョークです」

林「イエ～イ」

―ハハハ…それでは早速『クレイマン・クレイマン』についてお願いします。

ダグ「まず最初に言いたいことは私のワイフがとても美人でしっかり者で、今回の『クレイマン・クレイマン』の制作でも彼女が活躍してくれたということです。感謝してます。そうそう、今はいてるハート柄のパンツはバレンタインデーに彼女からプレゼントされたもので大事にしてます。まあ大事にしてるとはいっても毎日はいてるわけじゃなくてちゃんと洗ってますけどね。1ケ月に1度くらいは。…Ho!Ho!Ho!ジョークです」

林「イエ～イ」

―…強敵。

ダグ「制作は楽しかったですね。『クレイマン』に命を吹き込んでく作業ですからね。苦労ですか?そうですね、強いて言うなら家の中まで粘土だらけになったことですかね。靴の裏に粘土つけたままで家に帰ると、カーペットにこびりついちゃうんですよ。困りました。なにしろ茶色の粘土なんか犬のうんこと見分けつきませんからね。いやいや、もちろん犬のうんこを靴につけて帰ったことなんかありませんよ。…2回しか…。Ho!Ho!Ho!ジョークです。それから3トンも粘土使ってますから、家に持ち込む粘土の量も半端じゃないわけです。ワイフも怒りましてね、いろんなとこにこびりついた粘土見て「いい加減にしてちょうだい!粘土!粘土!粘土!粘土!粘土!ねんど言ったら分かるのよ!」なんて言われちゃいましたよ。ねんど言ったらですよ、

PlayStation®
新発売
標準価格 18,000円(税抜)



SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

True Love Story★

トゥルー・ラブストーリー

Official Fan Club

トゥルー・ラブストーリーオフィシャルファンクラブからのお知らせ

トゥルー・ラブストーリー2の発売に向けて、新生トゥルー・ラブストーリーオフィシャルファンクラブがスタートします。年会費+入会金を1,500円に値下げして、先着10,000名のみの募集です。申し込みはまず、下記の住所宛にご自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号をご記入の上、80円切手を同封してお送りください。折り返し入会案内書をお送りします。

ファンクラブ住所

〒150-8691　東京都渋谷郵便局私書箱76号
株式会社オフステーション内
「トゥルー・ラブストーリーオフィシャルファンクラブ」入会希望係

ファンクラブ：TEL.03-3402-8395

申し込み締めきり

5月15日（金）

入会期間

1998年6月1日～1999年5月31日

入会金+年会費：1,500円（税別）

限定10,000名

会員特典

会員だけが読める、「トゥルー・ラブストーリー2」の最新情報やイベント情報、「トゥルー・ラブストーリー1」の情報がいっぱいの「青葉台高校通信」を年4回お送りします（B5オールカラー16ページ）。
［8月（新キャラスペシャル、大増ページ）・11月・'99年2月・'99年5月の4回］

●会員証の発行●イベント・ライブチケットの優先販売●ファンクラブの集い
●限定グッズの販売

青葉台高校通信



現在発行中の青空高校通信
Vol.1～Vol.3

True Love Story★

トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へ おいでよ

アスキーが作るトゥルー・ラブストーリーファンのためのインターネット番組「トゥルー・ラブストーリー　みさきの部屋へおいでよ！」が、この4月からスタート！　毎週水曜日の21：00からの45分間、みさき役の西村ちなみさんが生放送してお送りします。毎回、トゥルーにまつわるテーマCHATコーナーやゲストコーナーなど、番組とリスナーのコミュニケーションができる画期的な新番組なので、ぜひアクセスしてね。

インターネットアドレス

http://www.stgaia.co.jp/princesspc/

番組に関するお問い合わせ(E-Mailアドレス)

truelove@stgaia.co.jp

PPCのお問い合わせ(E-Mailアドレス)

PPC@stgaia.co.jp



ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



PlayStation
Weapon Select
3556 POINT
12.7mm MG
Ruby Laser
Hard Point
Exit
武器を選択してください
カウボーイビバップ
COWBOY BEBOP

電撃PlayStation プレイステーション Vol.74 May 8・22,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

電撃特報

攻略Station

電撃PlayStation-G 87

GoGo RPG 153

特別付録

97年末から98年初頭の43タイトルを完全網羅!

電撃攻略Station SP Vol.7

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

独占大公開



美少女野球チーム育成SLGが大幅にパワーアップして復活!!



スポーツチーム育成SLGの先駆けとして、熱狂的なファンを生んだ『ドキプリ』の続編が、ついに登場！ ストーリーは、前作のちょうど1年後。2年連続日本一の座を目指し、個性豊かな霞ケ浦高校女子野球部の面々と、野球に恋に全力投球だ!!









ドキドキ プリティリーグ
DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
熱血乙女青春記
Nekketsu-Otome-Seisyunki

ドキドキ プリティリーグ 熱血乙女青春記	
8月(予) 育成SLG	▶¥5,800(CD3枚組) ▶エクシングエンタテイメント ▶MC(ブロック数未定)

  キャラクターデザイン・作画監修／香川久 ※画面は開発中のものです。

気になるゲームシステムを紹介!

今回の『ドキプリ』も前作同様の育成SLG。選手たちを鍛え、春と夏にある全国大会で優勝することが目的だ。育成パート、試合パートともに前作より大幅にパワーアップし、より楽しめるゲームになっているぞ。もちろん、誰でも手軽にプレイできる、わかりやすくシンプルなシステムは、バッチリ健在だ。今回はこれらのシステムを紹介するぞ。

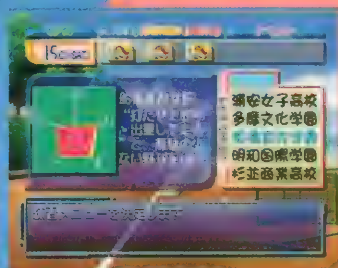
育成

選手全員のスケジュールを考え強いチーム作りを目指そう!

育成パートでは、選手それぞれに1日単位で1週間分のスケジュールを組んでやることになる。なお、組めるスケジュール内容は、月～金曜日（平日）と土日（休日）とで異なるぞ。前者は放課後の部活動の内容を（練習を休み、自由行動にすることもできる）、後者は1日を朝・昼・夕の3ブロックに分け、練習試合、個別特訓、自由行動の3つのコマンドを、それぞれ設定することができるのだ。なお、平日のスケジュール設定には、1週間単位で、1つのメニューを練習する（守備中心、打撃中心など）オートモードも用意されている。細かい調整が効きにくいという難点もあるが、育成が少々面倒に思えるなら、利用してみてもいいだろう。



▶スケジュールを実行するとパラメータが変化。選手たちの状態を見て、的確なスケジュール設定をしよう。



▶選手一人一人のスケジュールを細かく決定。思い通りに育成できるのだ。



◀試合時の守備位置や打順は、自由に変更することが可能。自分だけのチームを作り上げよう。





▶こちらは休日のスケジュール設定。個別特訓では、大幅なパラメータ強化が図れるぞ。

試合

1球ごとにサインを出す! 全国気分がバッチリ味わえるかも!!

試合時は、マニュアルとオート、2つのモードからどちらかを選択することになる。マニュアルモードは、1球ごとに投球（速球、変化球、敬遠など）、打撃（見送り、バント、一発狙いなど）の指示を出し、試合を進めていく。監督気分が堪能できる楽しいモードだ。オートモードは試合の前半、後半の指示とオーダーを決定するだけで試合が始まる。手軽だが、こちらは試合が始まるとプレイヤーは一切関与できなくなってしまう。また、試合を観戦しないという選択もあり、この場合は結果だけがスコアボードに表示される。



▲マニュアルで細かく指示を出すか、オートでサクッと終わらせるか……さて。

守備

1球ごとに、どんな球を投げるか投手に指示。また、守備位置も指示によって変化させることができるのだ。



▶✚キーの上下左右斜めでコマンドを選択。最大8つのコマンドが選べると考えられるが……。今回も魔球はあるのかな?

攻撃

どんな打撃方針でいくかを打者に指示する。相手投手との力の差によって狙いを変えていく、という戦略性が必要となるぞ。



◀投球時と同じく、✚キーでコマンドを選択する。塁上にランナーがいる場合は、盗塁などの指示も出せるのだろうか……?

もちろんイベントも!!

前作に比べ、イベントも大幅にパワーアップ! 前作では、ほとんどがキャラのバストアップのみで構成されていたが、今作ではフル画面のCGが表示されるようになったのだ! しかも見ての通り、クオリティは実に高い。これらのイベントシーンが、ゲームをより盛り上げてくれることは間違いなさそうだ。なお今作のイベントには、時期や練習内容、野球大会の勝敗によって起きるものと、プレイヤーの自由行動によって起こるものの2パターンが用意されているらしい。クオリティだけでなく数も増えた、ということかな?



▶お好み焼きを焼く泉と由佳。文化祭かなにかかな?



霞ケ浦高校女子野球部のチームメイトを紹介するわね!!

ここでは、個性あふれる霞ケ浦高校女子野球部の選手たちを紹介するぞ。現在ハッキリしているところでは、前作から9人、新キャラが3人登場することがわかっている。前作から9人、というところで引っかかった人もいるかもしれないが、実は今回、その強烈なキャラクター性を誇っていた長島茂子の存在が確認されていないのだ。果たして彼女の行方は!?



ケンカっぱやくて男勝りな暴れん坊。少々自己中心的で自信過剰な面もあるが、根はサッパリとしたいい奴。元は陸上部に所属していて、足の速さはチーム随一。

1番 サード 背番号5
滝沢 馨
(CV:松本梨香)

千晶とは中学時代からバッテリーを組んでいた。優しく礼儀正しいが、決断力に少々欠ける。料理が好きだが、その腕は壊滅的。

2番 キャッチャー 背番号2
牧野 泉
(CV:白鳥由里)



すさまじいばかりのプライドと自信を持つお嬢様。わがままで勝ち気な性格で、滝沢とは特に仲が悪い(ように見えるが、実は結構いいドツキ漫才コンビ)。

3番 レフト 背番号7
中山玲子
(CV:氷上恭子)



卓越した剣術の才能を打撃に生かし、チーム1のスラッガーとして活躍。冷静沈着な大和撫子だが、世間知らずでボーッとしていることが多く、何を考えているかわからない。

4番 センター 背番号8
須永知美
(CV:米本千珠)



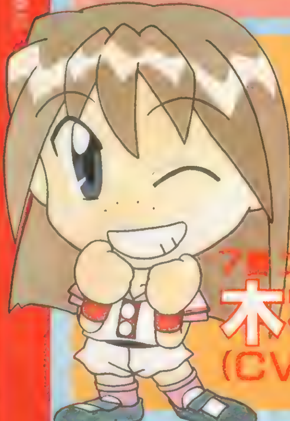
野球さえできればあとはどうでもいいという、バカが付くほどの野球好き。明るく元気だが、それが行き過ぎ、ときとしてヘンな方向に暴走することも。

5番 ピッチャー 背番号1
野々原千晶
(CV:國府田マリ子)



生真面目な性格の女の子。男性が苦手な上、滝沢のことを必要以上に慕っているため、怪しげな噂もチラホラ。これが本人にとっては悩みの種らしい。

6番 ライト 背番号10
林 恭子
(CV:藤本富士子)



部類のプロ野球(タイガース)ファンで、野球に関しての知識だけは千晶や泉をもしのぐ。関西弁をしゃべるが、実は東京生まれの東京育ち。

7番 ファースト 背番号3
木村由佳
(CV:小森まなみ)



効果不明のクスリからヘンな機械まで、なんでも作り出す発明マニア。新発明のためなら、チームメイトを実験台にすることすらいとわない。

8番 セカンド 背番号4
浅井真弓
(CV:冬馬由美)



普段は物怖じする性格で、中山のような堂々とした態度にあこがれている。体格は小柄ながら、その機敏な動きと動体視力でチームの守りの要となっている。

9番 ショート 背番号6
河合弘子
(CV:永島由子)

新入部員を3人加えて ますますパワーアップ!?

「ドキプリ2」のストーリーが始まるのは、前作の1年後。すなわち、前作に登場したキャラたちは、2年生となっているのだ。今作では、新キャラとして1年生が3人登場する。ここでは、前作から引き続き登場する9人に、負けず劣らず個性的な、この3人の新キャラを紹介するぞ。果たして彼女たちの参入が、チーム強化につながるか!?







神田紗由里
(CV:川上とも子)

自己表現が苦手で、思っていることを素直に言えず内にため込んでしまうため、周囲からはクールで無愛想な女の子と見られている。だが、根はさびしがりやで、いつも心の底では人の輪に入りたがっている。そんな性格のせいで友人は少ないが、一度心を開いた相手には本音で接する。なお、葵はその数少ない友人の1人。

水無月 葵
(CV:水野愛日)

野々原の中学時代の後輩で、中学3年生のときに霞ケ浦高校女子野球部の活躍を聞き、入部する。明るく活発、他人のことを思いやる優しい性格の、一見どこにでもいるような女の子だが、一度思い込んだら一歩も引かないという頑固な一面もある。実家が神社で、正月には巫女として神楽の舞を行っていることもある。

千堂アリサ
(CV:宮村優子)

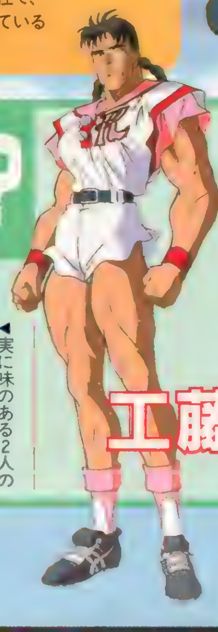
とにかく陽気で、好奇心が旺盛な女の子。日本人とアメリカ人のハーフで、言葉使いも日本語と英語のちゃんぽんなのだが、なぜか彼女の英語は間違っていることが多い。霞ケ浦高校の姉妹校・マウイハイスクールから、交換留学生として来日している。

そういえば あの助っ人2人は…?

前作では隠しキャラとして登場し、選手不足に悩む霞ケ浦高校女子野球部を救ってくれた2人の助っ人キャラ。彼女たちは今作でも登場するのだろうか……?



◀実に味のある2人の助っ人。今回は?



工藤美奈子

見るものを威圧する、威厳ある（?）風貌の工藤。そのゴツイ外見とは裏腹に、気弱で心優しい少女なのだ。そんな彼女には重大なヒミツが！ この姿は、実は仮のものだったのだ……。工藤は特に打撃能力に優れ、試合時には貴重な得点源となっていた。今作にも登場しそうな気配!?



柴田はつみ

取り立てて努力をせずとも、人並みのことは涼しい顔をしてこなしてしまう柴田。前作では幼なじみの林の要請で、弱小野球部を救うために助っ人として登場した彼女だが、今回も登場するかどうかは微妙なところだ。彼女の、高いレベルでバランスの取れた能力は、ダイレクトにチーム力強化につながっていたのだが……。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

『大運動会』の続編『GTO』





神崎あかり

母とは死別、父は行方不明と天涯孤独の身でありながら、健気に頑張る前作でのヒロイン。母の通った大学衛星への入学を目指し、訓練校に通う……のは前作での話。「GTO」の時代設定がハッキリしていないので、無事入学できたのかは謎だ。





柳田一乃

口は悪いが情にもろい、あかりの大親友。その付き合いは幼稚園の頃からで、あかりにとっては頼れるお姉さんのような存在だ。虎縞を意識した新コスチュームに注目!!





ジェシー ガートランド

日夜肉体と精神を鍛錬する努力家。そのせいか、あらゆる競技に秀でている。





バトルアスリーテス 大運動会 GTO

コミック、アニメ、小説と、様々なメディアで好評を博している『大運動会』。その人気の発端となったゲーム版に、ついに続編が登場する!!

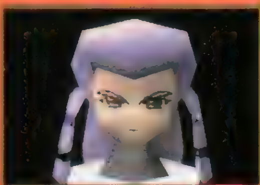
バトルアスリーテス 大運動会GTO	
未定 RCG	▶¥5,800 ▶インクリメントP ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

から、最新情報を独占公開だ!!

今度の『大運動会』は、育成ＳＬＧだった前作から一転、なんと３Ｄレースゲームで登場!! ポリゴン化されたお馴染みのキャラを操作し、ライバルたちとレースで競っていくことになるのだ。初公開となる今回は、最新のキャラビジュアルとともに、それぞれのポリゴンキャラを紹介するぞ！

アイラ・ヴェフェラスカ・ロスノフスキ





エリートを作るという目的の元にロシアで育てられた試験管ベビー。一見クールな印象を受けるが、コミュニケーションの経験が少なく感情の表し方を知らないだけ。

ターニャ・ナピティタッド





好奇心旺盛で明朗活発な、野性味あふれる女の子。アフリカにある原始生活を営む団体で育ったため、一般常識に欠ける。チーターを追い抜いたこともある天才スプリンター。

王　鈴花





地球最大の都市、九龍出身。さる大華僑の本家に生まれながらも、お金に目がなく、日々怪しい漢方薬を売りつけては、金儲けに精を出しているのだ。天性のバランス感覚を持った自転車競技のエキスパートだ。

さらに、この２人も大活躍する!?

プレイヤーキャラとして使用できるメインの６人の他に、さらに２人のキャラビジュアルをキャッチ。前作でもお馴染みのこの２人、オールドマンに関してはプレイヤーキャラとして扱えるようだが、巴に関してはまだ謎に包まれているのだ。

御堂巴





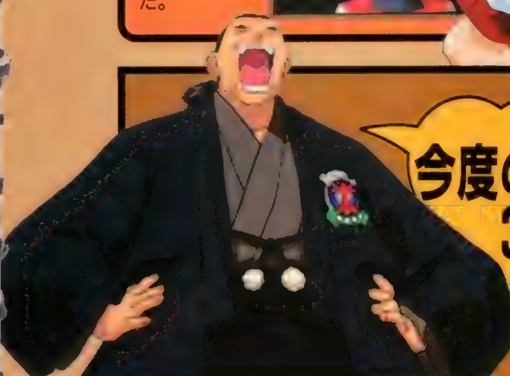
あかりの母親。かつて大運動会で勝利し、宇宙撫子に輝いた天才アスリート。前作では、すでに亡くなっている設定となっていたが……？　ちなみに〝御堂〟は旧姓であり、現在の名は〝神崎巴〟。

クラン・オールドマン





あかりたちが通っている（いた？）訓練校の校長。あまり細かいことは気にしない豪快な性格で、人望も厚い。一応、プレイヤーキャラとして扱えるようだが、さてその実力やいかに？



今度の『大運動会』は3Dポリゴンレースゲームなのだぁあー!!

続編のタイトルとなっている「GTO（グランド・トライアル・女の子）」の名の通り、ゲームは女の子たちが直接〝走る〟という純粋な（？）レースゲーム。システムは至ってシンプルで、登場キャラの中から１人を選び、次々と登場するライバルたちとの１対１のレースに打ち勝っていくだけ。詳しい操作については不明だが、徹底的にこだわったというキャラたちの派手な「動き」に期待できそう。また、各キャラごとにストーリーが用意されており、ステージクリアごとに２Ｄグラフィックによるデモシーンも挿入されるぞ!!

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

PUPPET PRINCESS OF MARL'S KINGDOM



➡仲良しコンビ
コルネットとクルル
コルネットは明るく、笑顔の似合う人形使いの女の子で、町の人気者。クルルは魂を持つ妖精の人形で、コルネットと大の仲良し。



ファンタジックでとってもカワイイS・RPG登場!

マール王国の人形姫

人形使いの女の子コルネットと、クルルを始めとする魂を持つ人形たちが力を合わせ、王子様をさらった悪い魔女たちをやっつける！ そんなライトでファンタジックなS・RPG『マール王国の人形姫』が登場する。今回はイラスト&画面写真をまじえながら、ゲームシステムとストーリーを紹介していこう。



マール王国の人形姫	
未定 S・RPG	▶価格未定 ▶日本一ソフトウェア
	▶MC(ブロック数未定)

ゲームシステム&ストーリーを紹介



これが戦闘画面



画面写真を見てわかるように、「マール」はクォータービュータイプのS・RPG。かわいいキャラたちが、高低差のある起伏に富んだマップを舞台に、所狭しと大活躍するのだ。

キャラのアクション

戦闘はマップ上で（画面切り替えなしで）そのまま行われ、キャラたちが、剣を振ったり、魔法を使ったりと、ちゃんとアクションをしてくれるのだ。



▲ナイトの人形が、剣で敵を攻撃！

味方のユニットは人形たち♥

コルネットと共に戦ってくれるのは、魂を持つ人形たち。コルネットと一緒に暮らしていた人形たちだけでなく、冒険の途中で仲間になる人形もいるかも？

STORY
コルネットの王子様救出大作戦？

コルネットはマール王国の城下町のはずれにある「人形館」で、魂を持つ人形たちと一緒に暮らしていました。さあ、ここからがこの物語の始まりです。

1 お出かけ

人形たちの食べ物（宝石）を探しに森に入ったコルネットとクルルは、魔女の手下に襲われてしまいます。



2 出会い

でも、そのピンチを王子様が助けてくれました。コルネットは、そんな王子様を好きになってしまいます。



3 アタック

王子様に会うために無駄な努力を続けるコルネット。そんなとき、王子様の誕生パーティの噂が……。



4 パーティ

なんとか誕生パーティに行けたコルネットでしたが、王子様とのダンスで思いっきりコケてしまいます。



5 告白

そのあと、王子様と2人きりになれたコルネットは、勇気を振り絞って告白しようとします。そのとき！



6 冒険へ

魔女が現れて王子様をさらってしまったのです。コルネットは王子様を救うために旅立つのでした。



新しいテーマは「夢や幻想」、



Wizard's Harmony
-another story-(仮)

未定 育成SLG	▶価格未定 ▶アークシステムワークス
	▶MC(ブロック数未定)

ファンタジックな舞台設定と、個性に富んだキャラクターが好評を博した育成SLG『ウィザーズ・ハーモニー』シリーズの最新作が早くも登場!

Wizard's Harmony
ウィザーズハーモニー
-another story-(仮)
アナザーストーリー

ゲームシステムを一新して新たに登場するシリーズ最新作を、いち早く大公開だ!



仲間をまとめる主人公
ナッツ=ティアンズ
種族:人間 性別:男 年齢:[illegible]
将来の夢:考古学者

今回の主人公。人好きのする青年で、その周りにはいつも気の合う友人たちが集まっている。彼はそんな仲間たちのまとめ役なのだ。

恋と友情、そして魔法をテーマに、主人公と仲間たちの交流を描く育成SLG『ウィザーズハーモニー』シリーズ。その第3弾が早くも登場するぞ! 第一報となる今回の記事では、一部のメインキャラ&新しくなったシステムを紹介。前作までとはちょっと違った魅力を持つ最新作の内容に迫るのだ。



明るく活発な歌手の卵
アンリ=ルージュ

※画面写真はすべて、過去のシリーズ作品のものです

3たび奏でられる仲間たちとの恋と友情のハーモニー



お金にうるさい商人エルフ リサ=ユフィール

種族:エルフ　性別:女　年齢:16歳
将来の夢:自分の店を開くこと

お金にうるさく、"値切りは芸術"という変な固定観念を持つエルフの少女。ショッピングでは値切りの交渉を欠かさない。

"another story"は ここが違う 1　「勧誘シーン」に代わる新たなオープニングパートを採用!

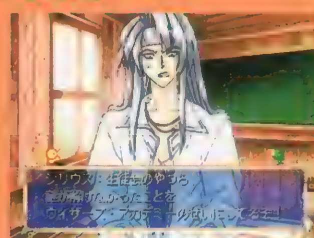
最新作の『another story』では、シリーズを通しての特徴だった勧誘シーンを大胆にカット。メインキャラの中から好きなキャラクターを選んで、アカデミーに勧誘していた前作までと違い、今回はメインキャラ全員が、主人公と同じアカデミーのメンバーとして登場するぞ。ゲームの冒頭には勧誘シーンに代わって、8人のメインキャラの紹介を兼ねたオープニングパートが用意されている。どんな内容になるのか、今から楽しみだね。



◀オープニングパートの内容は不明だが、勧誘シーンより楽しいものになるらしい（写真は1作目）

"another story"は ここが違う 2　育成のシステムは簡潔になり楽しさアップ!

前作までの育成パートでは、アカデミーのメンバー全員の育成スケジュールをプレイヤーが自由に設定できた。それに対して、今回は各メンバーが自分の意志でスケジュールを決めるようになり、プレイヤーは主人公のスケジュールだけを設定する仕組みになっているぞ。ただ、詳しいことはわかっていないが、ほかのメンバーの育成を間接的に助けるシステムが用意されているらしい。



◀主人公たちが所属するアカデミーは、今のところわかっていない（写真は2作目）

"another story"は ここが違う 3　キャラクターたちが織りなす深い内容のイベントに注目!

このゲームでもっとも注目すべきポイントは、主人公と仲間たちの交流を描くことで、より多彩な内容のイベントが展開するところ。今回のストーリーでは交友関係を中心とした、キャラクター同士のつながりにもスポットが当てられる。そして、そのつながりの中から新しい交友関係が生まれるなど、さまざまなイベントへと発展するのだ。そうしたイベントの内容は、本作の"夢"というテーマと密接に結びついているぞ。



◀夏合宿や冬のお祭りといった、シリーズ定番の季節イベントは今回も健在なのだ（写真は2作目）



花を愛する内気な少女 ミュン=フォレスト

種族:人間　性別:女　年齢:[illegible]
将来の夢:フラワーコーディネーター

花を愛し、自分よりも他人のことを大切に考える心の優しい少女。自分の内向的な性格を嫌っていて、明るくなりたいと思っている。

そして『another story』のメインタイトルを大募集!

この『Wizard's Harmony -another story-』というのはサブタイトルで、メインタイトルが決まっていない。つまり『○○○○Wizard's Harmony -another story-』となるわけだ。そこで、このゲームのメインタイトル（○○○○の部分）を大募集！「夢や幻想」をテーマにした本作のイメージにぴったりのタイトルを考えて、下記のあて先に応募しよう。しめ切りは5月15日消印までだ。

あて先	〒101-8305　（株）メディアワークス　電撃プレイステーション ウィザーズハーモニー　タイトル募集係



動物好きの温厚な青年 青桐 鳶（あおぎり えん）

種族:人間　性別:男　年齢:19歳
将来の夢:獣医

落ち着いた物腰に、大人びた雰囲気が漂う青年。人からも動物からも好かれる好青年だが、考えがつかみにくいところがある



電撃特報 DENGEKI SCOOP 5

独占続報

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

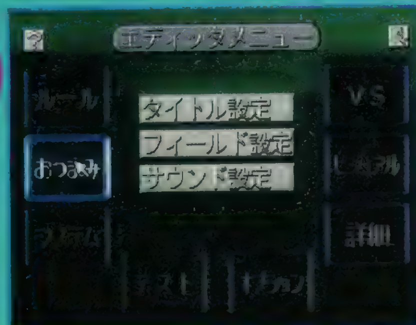
落ちものタイプのアクションパズルを、作って遊んで対戦もできる、最強の落ちゲーコンストラクションが登場！　これで、キミも今日からゲームデザイナーだ！

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	
6/25 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC(3〜15ブロック)、マウス、MT



キミのアイデアで傑作を作りだせ!!

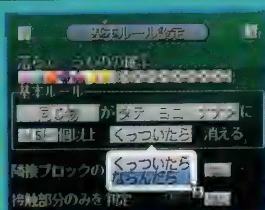
「落ちゲーやろうぜ！」は、アイデアしだいで、とことん作り込める機能満載！　いたれりつくせりのＰＺＧ作成ソフトだ。さらに、みなさまの電撃ＰＳ＆電撃ＰＳ－Ｄが、全面バックアップをお約束！　現在も、落ちゲーグランプリを始めとした、数々の企画が進行中。落ちゲーの初心者から、さらに上を目指す落ちゲーを極めし者まで、みんなまとめて面倒を見ていくぞ。ここでは、このソフトでどんなことができるのかを紹介しよう。

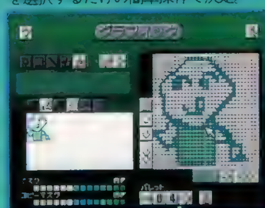


◀エディットのメイン画面はシンプルながら、その機能の充実ぶりはまさに本物。

エディット　初心者から上級者まで対応する親切&こだわりのエディター!

さまざまな設定項目で、落ちゲーを作り上げる。主にすることは、ブロックの性質と、連鎖したときに送るブロックのパターン設定。例えば、基本ルール設定では、どうすれば消えるかなどの性質を、ブロックの種類ごとに設定可能。消えるだけでなく、ほかのブロックに変化するブロックなんかも作れるぞ。ルールのほかにも、膨大な数を収録した声優さんのボイスを、キャラのリアクションや効果音に使えるボイス設定、細い操作性にいたるまで、キミの思うままだ！


▲基本的な設定は、各項目のスイッチを選択するだけの簡単操作で決定。


▲ブロックや背景キャラを描くグラフィックツールも、用意されているぞ。

簡単設定

１から作るのが難しいよ～っていう人のために、ポリタンとお姉さんが手助けをしてくれる。案内にしたがって５つの項目を選択していくだけで、基本的な落ちゲーができあがってしまうのだ。エディターで設定を変更することもできるので、初めのうちは、簡単設定で作ったゲームをもとに、手を加えていくのもいいぞ。何も考えずに選択すると、意外に遊びにくいものになったりするけど、それもまた自分で作るときの参考になるのだ。



▲ランダム決定する“おまかせ”で、適当に落ちゲーを作ることも可能。

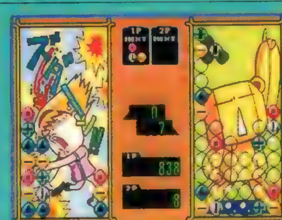
対戦　COMキャラの思考パターンを対戦でテスト!

２枚のメモリーカードを使い、エディットの思考設定で作ったCOM同士を対戦させることができる。ゲームバランスの調整に欠かせない、COMの強さを研究しよう。思考は、攻撃や防御の性格アイコンを選択するだけで作れるぞ。


▲どちらが強いＣＯＭキャラを作れるか、友だちと競ってみるのもいい。

サンプル　それだけでも遊べる完成品を5本も収録!!

完成した落ちゲーを、実際にプレイできるのがこちらのモード。また、買ってきてすぐに遊べるサンプルゲームも収録しているぞ。もちろん、これらのサンプルゲームも「落ちゲーやろうぜ！」のエディターで作成したもの。ギャルゲーからシュールなキャラまで、ルールもいろんなタイプを用意してある。サンプルデータは、エディットに読み込むこともできるようになっているから、設定を参考にしてみたり、グラフィックの描き方を研究するのもOKだ。


▲「落ちゲーはじめて物語」では、もちろんポリタンたちが大活躍。


▲ギャルの制服をテーマにした落ちゲーも収録されている。

  まんが、イラスト／岩瀬さとみ

サンプルゲームで大活躍のこいつらに名前を付けてみるだけの企画も進行中

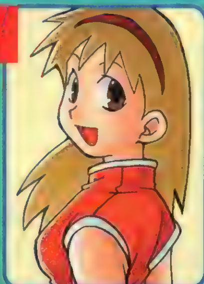
サンプルゲームに収録の「落ちゲーはじめて物語」に登場するのが、岩瀬さとみさんがデザインしたオリジナルキャラたち。どーにも見たまんまな名前しかついてない彼らに、名前をつけてくれる人を募集中だ。詳しくはこのページの下に。ちなみに、採用された名前はゲーム中には登場しないぞ。

ポリタン



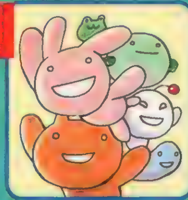
本誌読者にはおなじみの、ポリゴンクマ。性格はきわめて短気で、鋭いツメで人を襲うが、ゲームを与えておけば、とりあえず大丈夫。
(CV：草尾毅)

お姉さん



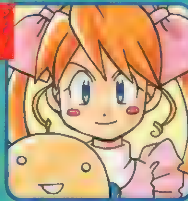
ポリタンの相方を務める女性。いつもポリタンに、刺されたり脱がされたりしてる。ひどい待遇にもめげないのは、やっぱり、愛!?
(CV：三石琴乃)

ケダモノ



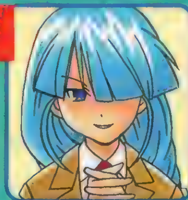
3人の少女に地球を守るための力を与えた、謎の生物。感情のない声のくせに、熱く語る。
(CV：西原久美子)

少女



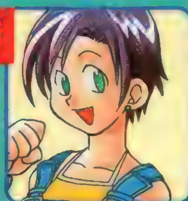
いつも人形を抱えてる12歳の女の子。でも、意外にしっかりしている美少女戦士1号。
(CV：かないみか)

女子高生



引込み思案なお嬢様は、美少女戦士2号。キレると怖い、コスプレ好きの16歳だ。
(CV：水谷優子)

女子大生



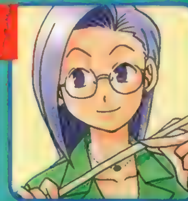
美少女戦士3号は、空手2段の体育会系。困ってる人を見過ごせない性格。18歳。
(CV：冬馬由美)

博士



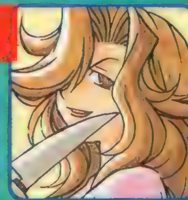
18歳にして世界征服を企む、IQ2億の天才。3人の人造人間を従えているぞ。
(CV：塩沢兼人)

女教師



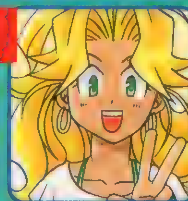
あふれるお色気で、年下の男の子を惑わす、物理教師。でも、博士に仕える人造人間1。
(CV：永島由子)

人妻



笑顔の裏に隠されたストーカー的な性格が怖い人造人間2。得意技はピンポンダッシュ。
(CV：天野由梨)

外人



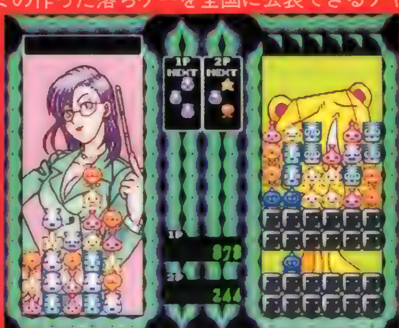
人造人間3。明るく楽天的な典型的アメリカ人。インチキくさい大阪弁がよく似合う。
(CV：萩森洵子)

賞金総額100万円!! 落ちゲーグランプリ開催!!

電撃プレイステーションD誌上でおこなわれる、最強落ちゲー決定コンテストのお知らせ！

応募は3期に分けておこない、それぞれの期間ごとに、落ちゲーにはちょっとウルサイＤＰＳ編集部員の審査により、1位から3位までの入賞作を決定。それぞれに賞金が贈られる。さらに、この企画のもう1つの目玉となるのが、入賞作はもちろん、それ以外の応募作品のほとんどを、セーブデータとして電撃ＰＳ－Ｄの付録ＣＤ－ＲＯＭに収録してしまうということ！キミの作った落ちゲーを全国に公表できるチャンスなのだ！ ただし、簡単設定をいじった程度のものだと、残念ながら収録できないので、がんばって作り込んでほしい。

そして、第1回から第3回までの応募作のなかから、栄光のグランプリを決定することになる。グランプリの審査は、ＤＰＳ編集部での選考に加えて、Ｄに収録されたデータをプレイした読者からの投票が、大きく影響するぞ。また、審査員特別賞には、審査員それぞれのシュミが反映されると思われるので、あえてこちらを狙ってみるのもいいかも!? ちなみに、グランプリと準グランプリ受賞者には、再び『落ちゲーやろうぜ！』で作品を制作してもらうことになる（受賞作のパワーアップ版でもＯＫ）。もちろん、完成したら、グランプリ受賞者の作品としてＤに収録されるぞ。第1回の締め切りは7月末になる予定だ。



▶Dに収録される作品を見ながら、ツールの使い方を研究するのも手だ。

◎第1回～3回コンテスト

DPS編集部にて受賞作品を選考。その結果を電撃プレイステーションD誌上で発表！ 応募作品のデータをCD-ROMに収録。

1位……賞金5万円
2位……賞金3万円
3位……賞金1万円
※4位以降のデータもDに収録

さらに

Dに収録されたデータの中から、読者投票とDPS編集部での評価によって、グランプリを決定!!

グランプリ……賞金50万円&作品制作依頼
準グランプリ…賞金20万円&作品制作依頼
審査員特別賞(5名)
賞品:メモリーカード4枚セット

●名前を募集してるのは、ポリタンとお姉さん、ケダモノ以外のオリジナルキャラ7人。ハガキにそれぞれの名前を書いて、〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃プレイステーション編集部「名付け親募集」係まで！ しめ切りは6月25日（当日消印有効）だぞ。

独占スクープ！2人のオリジナルキャラがさらにストーリーを熱くする



カウボーイビバップ

5/14 3D・STG ▶¥5,800(予) ▶バンダイ ▶対応周辺機器なし

3D・STG『カウボーイビバップ』。情報の第2弾となる今回は、TVアニメには登場しないオリジナルキャラを大公開！ さらにストーリーやゲームの進行プロセス、基本操作に攻略情報など、押さえておきたいポイントを詰め込んでお届け。



デビット CV:大友龍三郎
帝国軍と戦う反乱軍のリーダー。マリアを助けたあとに救出することになる。

マリア CV:平松晶子
反乱軍のメンバー。彼女を助けたことで、スパイクは今回の戦いに……

ゲームのストーリーはTVアニメの設定が基本になっているものの、まったく異なる宇宙が舞台。その内容は……。宇宙歴元年(西暦2022年)。太陽系内を往来できる「位相差空間ゲート」に事故が発生。事故に巻き込まれた主人公のスパイクたちは、別の宇宙に飛ばされてしまう。なんとか帰る方法を探そうとするが、そこでは帝国軍と反乱軍が交戦中だったのだ。それを見て驚く彼らの前にマリアという少女が現れ……。さて、この結末は一体！


▲マリアはスパイクたちに手を貸してほしいと要請しにきた……。ハプニングを楽しみ危険を愛する、主人公のスパイクは、これを引き受けるのだった。

ゲーム進行フォローチャート

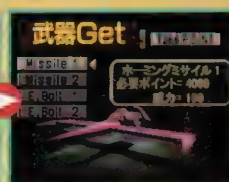
ゲームの基本的な流れは下に紹介した通り。3つのパートの繰り返しで進行していくぞ。「ストーリー」パートではステージのポイントが紹介されるのでお聞き逃しなく！



▲各ステージのオープニングには必ず会話が入るぞ。目的などはここで明らかになる。



▲ルートが途中で分岐していたり、最後には強力なボスが待っていたりと見所満載。



▲ステージのクリア状況によってポイントが加算され、新たな武器が購入できる。

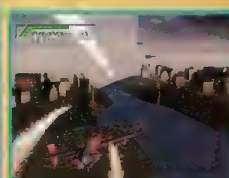
ゲーム基本操作

プレーヤーの操作する機体はTVアニメと同じ。スパイクの愛機「ソードフィッシュⅡ」だ。右に紹介したのが基本的な操作方法。この設定は変更できないので、しっかり覚えよう。特殊武器の使い方がポイントになってくるぞ。



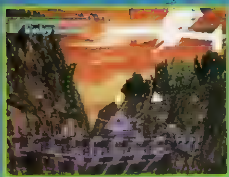

▲狭い場所を突破するときは、L1、R1ボタンでのロールで自機を傾けよう。ボタンを素早く2回押すとローリング状態になり一瞬だけ無敵に！


▲武器は2種類。フルオートのバルカンとエネルギーチャージ制の特殊武器だ。バルカンは、ただ単にFIREボタンを押せば発射できる。

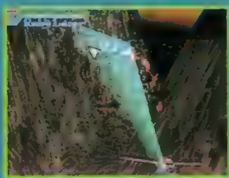

▲特殊武器は、SPボタンを押しながらFIREボタンだ。発射時に消費したエネルギーは一定時間後に回復。ボタンによって種類の変更が可能。

STAGE1で空中戦をマスターせよ!!





▲自機はダメージ制。画面左上にあるゲージがゼロになると、ゲームオーバーになる。



▲バルカンのほか、特殊武器のレーザーも使用可能。使い方に慣れておこう。

ステージ1には分岐ポイントや狭い絶壁、地上の敵に空中の敵、さらにボスなど、以降の戦いでもポイントとなる要素がギッシリ詰まっている。しかも難易度は低め！　ここで慣れておけば後々の戦いで絶対に役立つのでじっくり取り組むこと。

POINT 1 敵を正面に捕捉せよ

サイトサークル（画面中央の円）に敵が入ると自動的にロックオンし、照準がピタリと合う。機体を上手に操作して敵をサークル内へ入れろ！



◀ロックオンしたらあとは撃つだけ。これで敵に命中してくれる。

POINT 2 ピンチの時はローリング

狭い場所はロールで突破。そして敵の攻撃を避けきれないと思ったら、ローリングを使って切り抜けよう。



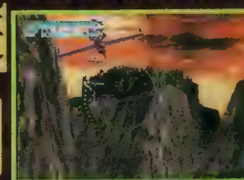
▲機体を傾けて抜けよう。



◀ローリングで危機回避！

POINT 3 分岐ポイントの突破法

分岐ポイントでは早めに進みたい方向に寄っておくこと。ここで慌てると間に合わなかったり、中央の壁に激突することもあるので要注意だ。



◀どちらに進むか早めに判断しておくこと。画面端へ寄っておこう。

そのほかにもこんな仕掛けとボスが登場！

特に注目なのが各ステージの最後で待つボスたち。その攻撃方法も超多彩だし、デザインも魅力的！　それに演出面も凝りまくっていたりと、かなり楽しませてくれるのだ。ただし強さもハンパじゃない！　ダメージ回復用のアイテムなどは登場しないので、ボス戦までどれだけライフを残せるかがポイントになりそうだ。



◀列車型のボス。このあとトンネルに入り…。



▼トンネル内では逃げ場が激減！　操作ミスは命取りなのだ。



◀宇宙空間のステージでは上下が逆転することも。



▲サソリ型のボスは宇宙要塞に出現。バルカンやシッポからレーザーを撃ってきたりするなど多彩な攻撃で襲ってくる。

カウボーイビバップ。 COWBOY BEBOP

電撃特報
DENGEKI SCOOP
7

SPAWN スポーン・ジ・エターナル THE ETERNAL



世界的に超人気のスーパーコミックが、フルポリゴンの3D格闘アクションになって、PSに登場！　今回は、天界・魔界にまたがる壮大なストーリーの中で活躍するキャラクターたちを中心に紹介していこう!!

呪われた運命と戦うスーパーヒーロー!!

SPAWN
The Eternal

夏予定	▶価格未定　▶ハドソン
ACT	▶MC(1ブロック)

「スポーン」は、悪魔マレボルギアとの契約により、スポーンとなって地獄から甦った男を描いたトッド・マクファーレンの人気作品。"スポーン"とは、魔界の軍勢を率いるべく選ばれた存在。PS版の『スポーン ～ジ・エターナル～』では、彼は悪魔の手に落ちる運命から逃れるため、自ら地獄へ戻る道を求めて旅立つのだ。さまざまな試練に打ち勝って、マレボルギアの呪縛を断ち切ることができるのか!?



▲フィールドのどこかに、次の世界への入口が隠されている。敵を倒しながら、探し出せ。

ゲームは3Dサバイバル格闘！

▶フィールドをうろつく敵に近づくと、視点が移動してバトルモードに突入！

敵を倒せ！ BATTLE ACTION





地獄への道を探せ！ ADVENTURE

◀3Dマップに隠された謎を解き、道を切り拓いていく。危険な罠はアクションでかわせ。

中世・原始の世界へ 時空を超えて旅は続く！



地獄を目指すスポーンの旅は、やがて、時空をも超えていく。現世のスポーンの安住の地である路地裏から、騎士が活躍した中世、未開の原始時代へ…。それぞれの時代の敵、そして、その世界に合わせて、スポーンの姿も変化していくのだ。地獄のステージでは、魔界のスポーン軍団に属する、他のスポーンとの戦いもある!!

メディーバルスポーン

中世のステージでは、800年前のヨーロッパに現れた高潔な騎士の、ナイト・スポーンの姿に。青い鎧に身を包み、現代のスポーンと同等の力を持っているぞ。



◀マントやチェーンによる特殊攻撃も、現代のスポーンと変わらない。



▲地獄には、スポーンが殺した殺人鬼の姿も…。

ゲームオリジナルSPAWNも登場!!

サーベージスポーン



天界と魔界の終わりなき戦いは、はるかな古代から続けられており、スポーンもまた、太古から存在した。原始のスポーンは、当時の姿で登場。



◀スポーンのコスチュームを身につけていないので、マント攻撃は使えないが、チェーンは健在。

それぞれの思惑でスポーンを狙う強敵たち！

地獄の尖兵として現世に甦ったスポーンは、地獄、天界、現世、それぞれの世界の敵と戦わねばならない。各ステージのボスとして、原作コミックでおなじみの強敵たちが、ポリゴンキャラクターとなって登場するぞ。彼らは、強力な特殊攻撃を身につけて、次々に襲いかかってくる。ここでは、原作やフィギュアの人気のポイントでもある、これらのキャラクターたちについて紹介しておこう。凶悪だが魅力的な敵ばかりだ！



▶各世界で登場する敵キャラは、それぞれに個性的な特徴を持つ。また、スポーン同士の戦いも白熱しそう。

天界
HEAVEN

魔界と天界の戦いは、現在、協定により休戦状態となっている。そんな中、人間界に現れたスポーンは、天界にとっても無視できない存在だ。天界の政治機構における人間関係もからんで、スポーンはいやおうなく戦いに巻き込まれる！









アンジェラ ANGELA

天界の天使もまた、優れた戦士たちである。なかでも彼女は、スポーンを狩ることにかけては並ぶ者のない、最高の狩人だ。

リディーマー REDEEMER

スポーンを倒すために、人間を改造して作られるアンチスポーン。信心深い男を材料として改良を加えられた彼は強敵だ。

現世
IN THIS WORLD

スポーンは、路地裏で抗争を繰り広げるマフィアの手下を駆逐したため、彼らを敵に回すことに。不死身のパワーを持つスポーンを倒すために、送りこまれた刺客とは？





オーバート・キル OVERT KILL

マフィアに雇われた、"過剰殺戮"の名を持つサイボーグ殺し屋。全身の武器と、怪力で、スポーンを圧倒する。

地獄
HELL

地獄の第8階層の支配者であるマレボルギアは、天界との最終戦争に備え、地獄に落ちた魂から選りすぐった、ヘルスポーン軍団を編成している。その配下には、もちろん、バイオレーターを始めとする、凶悪な魔界生まれの生物たちも数多くいるのだ。





マレボルギア MALEBOLGIA

魔界の力を使い果たせば、スポーンの魂は真に彼の物となる。失ったものを求めて戦うスポーンを見て、彼は嘲笑するのだ。

バイオレーター VIOLATOR

スポーンの導き手として派遣されたが、スポーンを倒し、指揮官の座にふさわしいのは自分であることを証明しようと企む。

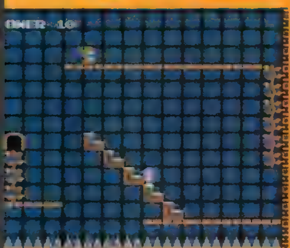
ベイパライザー VAPORIZER

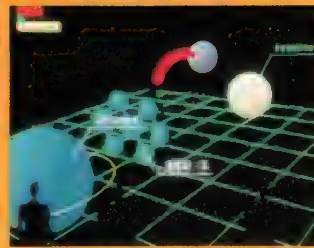
バイオレーターを長兄とする、フレビアック5兄弟の1人。4人の弟たちは、全員がバイオレーターを憎んでいる。

バンダライザー VANDALIZER

フレビアック兄弟の1人。バイオレーターを殺すために現世へ現れたこともある彼らだが、ゲームでは地獄で戦うことに。

アレンジモードも収録された ナムコ会心の名作選集!!

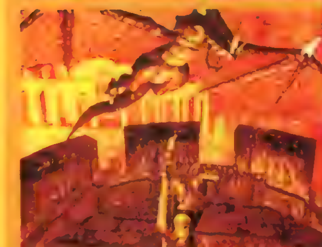




ナムコ アンソロジー シリーズ





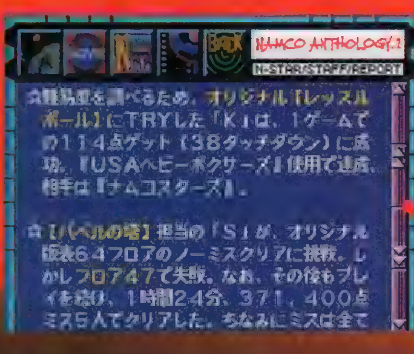





ナムコが誇るアーケード作品を移植した「ナムコミュージアム」。この人気シリーズを引き継ぐ形でスタートした「ナムコアンソロジー」は、家庭用ゲームの作品集だ。アーケードだけではなく家庭用でも多くの作品をリリースしたナムコだけに、何が収録されるのか楽しみだね。ひょっとしたら「ミュージアム」に収録されなかったアーケード作品の家庭用移植作（『フェリオス』や『バーニングフォース』、『球界道中記』）なんてものが収録されたりして…。今後のラインナップにも要注目だ

アンソロジーとは…

「アンソロジー＝名作選」の名のとおり、ナムコが家庭用ゲームとして発売した作品の中から、選りすぐりのタイトルを集めて収録した新シリーズが「ナムコアンソロジー」だ。各作品は、当時の画面や音声をそのまま再現した「オリジナルモード」と、PSならではのビジュアルとサウンドに変更した「アレンジモード」の2種類用意されている。



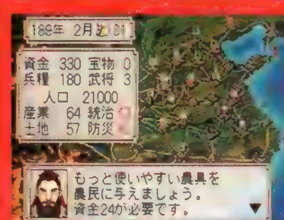
◀「アンソロジー」内のホームページでは、作品解説や開発秘話など、さまざまな情報が楽しめる。

オリジナルモード



◀当時そのままの画面と、サウンドが懐かしい。

アレンジモード



◀グラフィックがキレイになり、サウンドも強化。

ナムコアンソロジー１

SPGからSLGまでバラエティ豊かなラインナップが魅力の第１弾!!

NAMCO ANTHOLOGY 1

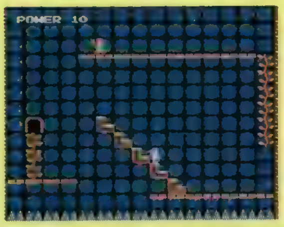
記念すべき第１弾は、FCの３作品にメガドライブの傑作SPGを加えた４タイトル。PZG、SLG、STG、SPGと違うジャンルで占められ、それぞれのゲームには固定ファンがついているほど人気があった作品ばかりだ。プレイしたことがない人も、お試しあれ。

ナムコアンソロジー１	
6/4 ETC	▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC(5ブロック)

バベラーが続出した名作パズル!!

① バベルの塔　BABEL

Ｌ字型のブロックを利用したハマリ度満点のパズルゲーム。Ｌ字ブロックを階段状に積み上げ、各フロアの出口までたどりつけば面クリアだ。一見簡単そうに見えるが、難易度は高めでこのゲームを極めた人間は「バベラー」と呼ばれるらしい。



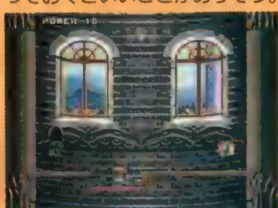
▲ブロックの組み方が重要。階段状にして、登れるように。

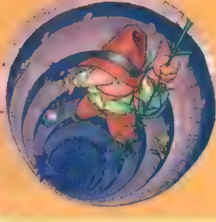
アレンジモード　アレンジモードならではの新要素追加で楽しさ100倍!!

背景が美しくなったのはもちろんのこと、大幅に新たな面が追加され、FC版をクリアした人にも十分楽しめそう。各面の前にはヒントが表示されるので、それを参考に解いていくこともできるぞ。また、面の中にある炎の古文書というアイテムを取っておくといいことがありそう。



◀各面の前に表示されるヒントは、結構重要なのだ。


▲いきなり１面から難しかったりする。かなり歯ごたえがあるぞ。



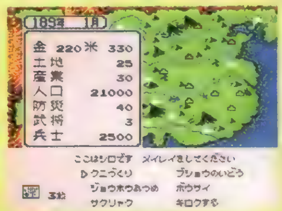


▲なるべく炎の古文書を取りながらクリアしていこう。難しいけどね。

これでアナタもサンゴクシャー!!

② 覇王の大陸

FCで発売された『三国志-中原の覇者』の続編として作られた『三国志Ⅱ-覇王の大陸』。この移植版では『三国志Ⅱ』のタイトルがなくなっているが、中身は同じ。戦闘画面で騎馬や歩兵が動き、迫力ある一騎討ちシーンなど、見た目にも楽しめるSLGだった。



◀コマンドやメッセージなどは、画面下に表示される。

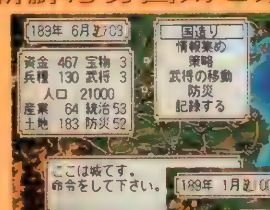




▶この一騎討ちシーンが魅力でもあったのだ。

アレンジモード　画面構成もアレンジされ新鮮な雰囲気で楽しめる

今回の収録作品の中では、最もアレンジ色が強い。画面構成の変更にともない、コマンドはウインドウ内に配置され、オーソドックスな画面レイアウトになっているので、プレイしやすさも満点なのだ。なお、統一すべき国の数はアレンジモードが46カ国、オリジナルモードが30カ国。



◀文字も大きめで非常にわかりやすい。元は同じゲームとは思えないほど、すっきりとしたアレンジ。



▶開墾などのコマンドで表示されるグラフィックも一新され、新たな気持ちでプレイできるのだ。

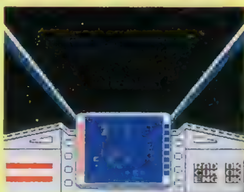
極めればラスタリアン！

③ スターラスター

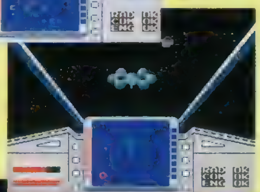
FC初期の傑作として多くの人に愛された『スターラスター』。宇宙空間を舞台に展開するスピーディな３Ｄ戦闘は、当時としては画期的だった。敵の侵攻から基地や星を守りつつ、敵を壊滅させていこう。



◀レーダーマップを見て、どこに移動するか決めよう



▶エネルギーやシールドは、基地で補給できる



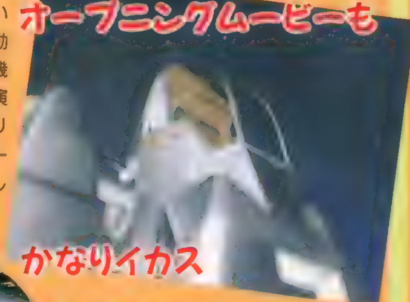
◀ダメージを受けると、コックピットが赤くなる



アレンジモード　ポリゴン化されているが、当時の雰囲気はそのまま

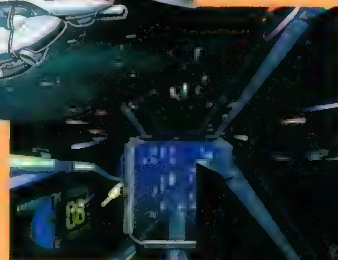
基本的な部分は変わっていないが、セクター（戦闘地区）に移動するときの星の流れや、敵戦闘機を破壊したときなど、部分的な演出が光っている。敵戦闘機はポリゴンで描かれ、接近してくるシーンも臨場感があるのだ。何か隠し要素もありそうな気配が…。

オープニングムービーも

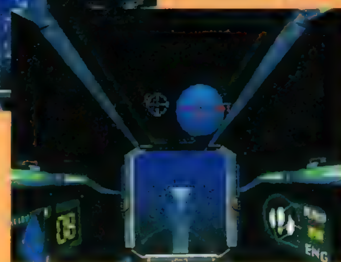


かなりイカス





◀▼オリジナルの雰囲気を損なわない程度に、演出面もパワーアップ。でもあまりスゴイものは期待しないように。

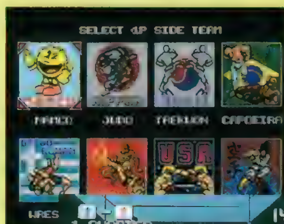


ポリゴン３ＤＳＴＧに変貌した戦闘画面。あまりハデさはないが、オリジナル版と比べてみると違いは歴然だ。コックピットの内装も変更されているぞ。

指が死ぬのはレッサーの誇り!!

④ レッスルボール

エキサイティングな試合展開が話題を呼び、メガドライブで人気を博したスポーツゲーム。発売当時は品薄状態で、定価以上の値段で取引されたほど、その熱狂ぶりは凄かった。ゲーム内容はフットボールと格闘技をミックスし、敵選手への攻撃もＯＫ。敵ゴールにタッチダウンするかボールを蹴り込めば得点となる。指を酷使するため、指の感覚がなくなるほどプレイしたユーザーは数知れず。



◀強そうなナムコスターズ。でも最弱。



▶ゴチャゴチャな試合展開がおもしろい



アレンジモード　グラフィックがキレイになって豪快さ200%!!

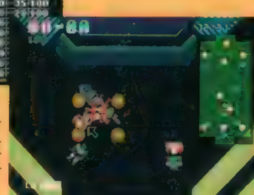


▲チーム選択時には、チームの能力がわかる棒グラフが表示されるようになった。

メガドライブ版と同様に上方から見た視点だが、選手やフィールドのグラフィックがキレイになっている。そのため、敵へのアタックなどがはっきりとわかり、メガドライブ版の問題点であった自分が操作している選手を見失うことは少なくなった。なお、ナムコスターズの弱さは相変わらず。



◀試合前にはボーナスポイントを好きなポジションに振り分けることができるぞ。



▶ラリアットやタックルを使って、敵の選手を攻撃。ファウルがないのでガンガンぶち当たれ。

▼ハマると指の感覚がなくなるほどやりこんでしまうのだ



ナムコアンソロジー2

『ワルキューレの冒険』をはじめ、第2弾もバラエティー豊かな作品群!!

NAMCO ANTHOLOGY 2

ジャンルの選択としては『1』に似て、この第2弾も同じような作品が重ならないような配慮がなされている。しかも移植希望の高かった『ワルキューレの冒険』(←結構ツライゲームだったけど)に、レアな『パックアタック』など、マニア心をくすぐるラインナップだ。

ナムコアンソロジー2

98年(予) ETC ▶価格未定 ▶ナムコ ▶MC(ブロック数未定)

パックマンがパズルに変身!!

1 パックアタック PAC-ATTACK

GENESIS(海外版メガドライブ)で発売されたPZG。落下するブロックを横一列に並べて消していくタイプで、邪魔なモンスターをパックマンに食べさせると、ブロックが一気に消滅するぞ。



◀『コズモギャング ザ パズル』のパックマン版。

▶ブロックやモンスターを消していこう。

これを待ってた人も多いはず

2 ワルキューレの冒険 ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

ご存知、神の子ワルキューレがデビューしたアクションRPG。サンドラやコアクマン、タッタなどのキャラは、アーケード版『伝説』にも引き続き登場した。

▼アクション性が結構高い。



▲サンドラの店でアイテムを買っていくのだ。

オヤジでなくても楽しめる

3 ナムコクラシックII ナムコクラシックII

ゴルフゲームファンの根強い人気に支えられた『ナムコクラシック』の続編。プロゴルファーとして賞金王を目指すトーナメントモードが、最高におもしろい。



◀トーナメントで上位に入ると『ナムコクラシック』に出場!!

ファンタジーSLGの決定版!!

4 キング オブ キングス KING OF KINGS

「王の中の王」すなわち「King of Kings」を目指し、世界の覇権をめぐって戦っていくファンタジーSLG。個性豊かなユニットは、人間や妖精、ドラゴンなど24種類もあり、彼らを雇い入れて戦闘で育て、最強の軍団を作っていくことが勝利のカギだ。ユニットの中にはナイト、モンクのようにクラスチェンジするものもいて、剣と魔法の世界と設定もなじみやすいものとなっているのだ。



▲▶ユニットを育てるという点では、シミュレーションRPG。でも、当時その呼び名は一般的ではなかった。

アレンジモード ユーザーフレンドリーな変更点が多数追加!!

オリジナル版はマップが広いためにフィールドの全体像が把握しにくいという欠点があったが、このアレンジ版は拡大マップを採用。さらにユニットのいるマスを中心に自軍カラーのグラデーションをかけることにより勢力分布が一目でわかるようになっている。またユニット同士には3すくみの法則があり、その得手不得手の力関係を示すメーター表示もアレンジ版の特徴だ。



▲メーターを見て、力関係が有利な相手に攻撃をしかけよう。



▲拡大マップと勢力分布のグラデーションを併用することもできるぞ。



▶ワイバーンと新登場のケルベロスとの戦闘。新ユニットは続々登場予定。

さらなる進化をとげた『2』のゲーム内容を徹底検証！

ファンの熱い要望に応えて、異色のトラップACT『刻命館』の続編がついに登場！　今回の記事では、TGSに出展された開発中のROMをもとに、システム、ゲーム性ともに一段と洗練された「2」の魅力に迫っていくぞ。右の画面写真を見てもらえばわかるとおり、本作では視点がバックビューになり、主人公と敵キャラの位置関係が把握しやすくなっている。また主人公と敵のHP表示は簡略化され、画面の右下には見慣れないウインドウが表示されているのだ。そのあたりの説明も記事中でフォローするので、しっかりチェックしよう。



◀主人公が表示されていることで、敵の攻撃を回避するといったアクション性も高まっているのだ。



Story

永遠を生きる種族「刻人（トキビト）」に育てられた少女の物語…

青い血と肌を持ち、永遠のときを生きる種族"刻人（トキビト）"。『影牢』の物語は、そんな刻人たちに育てられた人間の少女、ミレニアを主人公に繰り広げられる。物心のついた頃から城で暮らしていた彼女は、100人の人間の魂を奪えば刻人になれるという母親の教えを信じて、城を訪れる人間を次々とトラップの餌食にしていくのだ。前作で描かれた悲劇の王子の復讐劇が、凄惨なドラマの中にも美しいエピソードを絡めた手法で反響を読んだだけに、今回のストーリーにも期待がつのるところ。『影牢』の物語では、高い文明を持ち、人間を支配する刻人の存在がキーポイントになりそうだ。また、囚人服さながらに拘束具が取りつけられたミレニアのコスチュームも、彼女自身が何かに束縛されていることを暗示しているようで興味深い。



STORY CHECK 1

『2』の舞台も前作と同じ「刻命館」？

"鬱蒼とした森の中に、人知れず建つ城"。それが、物語の舞台となる城に関して唯一わかっている設定だ。ミレニアが暮らすこの城が、前作の刻命館と同じ場所なのかはまだ不明。城と洋館という決定的な違いがあるが……!?

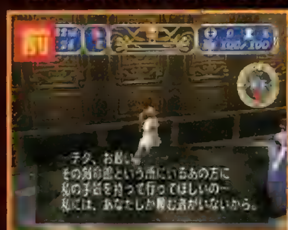


◀前作のアスタルテのような、ナビゲーションキャラが登場するのかも気になるところだ。

STORY CHECK 2

シナリオの途中に分岐が…！

マルチエンディングを採用していた前作に対し、「2」ではストーリーの途中でシナリオが分岐するマルチシナリオを採用。プレイヤーのゲームの進め方によって、シナリオにはいくつもの異なる展開が待ち受けているぞ！



◀前作では姫の生死などがエンディングの鍵になっていたが、「2」の分岐の条件は果たして？

「人間」を殺りくする少女 ミレニア

本編主人公。永遠を生きる種族、刻人に育てられ、トラップを使う術を教えられた人間の少女だ。魂を100個集めれば刻人になれると信じ、トラップで人間を殺りくする。

影牢 ～KAGERO 刻命館2～	
夏予定 ACT	▶¥5,800（予）　▶テクモ
	▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）

命を刻む館の惨劇が再び…、注目の最新情報を公開!!

影牢 ～KAGERO 刻命館2～

多彩なトラップで人間を仕留める爽快感と、ダークなストーリー展開が話題を読んだトラップACT『刻命館』の第2弾が登場！　血塗られた館を舞台に、凄絶な戦いが再び幕を開ける……。

System

前作で好評を博したシステムは?そして新要素は?

モンスターの合成や館の増改築など、ゲームを楽しくする多くの要素が盛り込まれていた前作。それらがどんな形で「2」に引き継がれるのかはまだわからないが、TGSバージョンの内容には、関連のありそうな新要素が導入されている。そこから「2」のシステムを予想してみよう。



▲城に踏み込んできた侵入者をトラップで迎え撃つという、基本的な流れは変わっていない。

SYSTEM CHECK 1
地形の採用でより戦略的に

「2」の舞台となる城の内部には、階段や傾斜、水路といった豊富な"地形"が組み込まれ、その構造は立体的で変化に富んだ形になっている。これらの地形は移動のスピードなどに影響するだけでなく、水路で電撃のトラップを発動させると水路全域に威力が広がるといった感じで、トラップの効果を発展させる働きもするのだ。もし今回も自由な増改築が可能だとしたら、地形を多く組み込むことで多角的な戦略が立てられそうだが…?


◀地形とトラップを組み合わせる戦略性も付加されたのだ。

SYSTEM CHECK 2
モンスターなどのお助け要素は?

前作では戦闘を有利に運ぶうえで役に立ったモンスターや仮面が、「2」に再び登場するのかも気になるポイント。どちらもトラップとは違った楽しさを持つ要素だっただけに、よりパワーアップしての登場に期待したいところだ。また、その2つとは別に、今回は戦闘を左右する新要素が1つ取り入れられている。敵、味方を問わずダメージを与える"仕掛け"がそれで、TGSバージョンには巨大な振り子の刃などが登場していたのだ。


◀恐怖映画も顔負けの仕掛けの演出は、とてもショッキング。

Trap

システムが洗練され、トラップバトルはさらに楽しく!

今回のトラップは、種類ごとに作動ボタンが△、□、×ボタンの3つに振り分けられている。それによって、複数のトラップを同時に作動させることも可能になり、前作以上にアグレッシブな戦法が取れるようになったぞ。



トラップ発動の仕組み

画面右下のウインドウは、3つのボタンに振り分けられたトラップの現在の状態を示すもの。各トラップは使うとメーターが空になり、一定の時間が経つまで使えなくなる。



TRAP CHECK 1
トラップの効果はますます多彩に!

「2」では前作でおなじみのものに加えて、敵を突き飛ばしたり、広範囲に爆発を引き起こすなど目新しい効果を持つトラップも多数登場。広い範囲に効果が及ぶトラップは、複数の敵を1度に巻き込むことができるようだぞ。


▶前作同様、トラップには主人公も巻き込まれるので注意が必要だ。

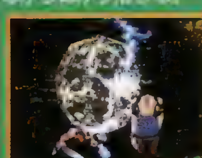
TRAP CHECK 2
トラップの連続発動による連係が可能に!

天井、壁、床に設置された3つのトラップを、タイミング良く連続で作動させれば、回避不能の連係攻撃を組み立てられるのだ。


▲床のトラップで足止めし、天井と壁のトラップで連続ダメージ!

天井のトラップ (△ボタン)

天井に設置したトラップは、△ボタンで作動する。巨大な岩を落下させ、敵を押しつぶすトラップが主体のようだ。階段や傾斜の上に岩を落とすと、上ってくる敵をひき潰しながら転がり落ちる。



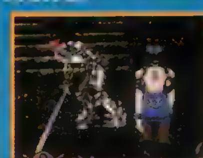
壁のトラップ (□ボタン)

壁に設置したトラップは、□ボタンで作動する。前作では敵の動きを封じるトラップが主だったが、今回は敵を弾き飛ばすトラップが用意されているぞ。きりもみしながら飛んでいく敵が爽快なのだ。



地面のトラップ (×ボタン)

床に設置したトラップは、×ボタンで作動する。敵を足止めするトラップに加えて、今回は広範囲に爆発を引き起こすタイプのトラップが登場。爆発には敵を吹き飛ばす効果もある。



新システム「奥義マテリア」の秘密に迫る!!



独特の世界観が魅力のこの『双界儀』に、新しいシステムが組み込まれることが判明した！　今回は、その「奥義マテリア」と呼ばれる新システムが、ゲームにどんな変化をもたらすのかを紹介しよう！

双界儀

5/28 A・AVG	▶¥6,800(CD3枚組)　▶スクウェア
	▶MC(1〜3ブロック)

奥義マテリアとは？

奥義マテリアの前に、まず奥義について説明しよう。真武居直柔を始めとする五方輪のメンバーたちは、通常ⓧボタンで繰り出す攻撃のほかに、ⓧボタンを押し続けて特定のモーションが起こったときにボタンを離すことで発動する、"奥義"と呼ばれる強力な必殺技を持っている。奥義マテリアとは、彼らがその奥義を発動させる際に使用するエネルギー源とでも言うべきアイテムなのだ。また、奥義はその威力によって5レベルに分けられており、高レベルの奥義を発動させるにはそのレベルに応じた数の奥義マテリアが必要になってくる。奥義マテリアは寄り神を倒したときに一定の確率で出現し、最大で99個までストックすることができるので、場合によっては特定のステージで奥義マテリアを"稼ぐ"必要が出てくることもあり得るのだ！



▲奥義マテリアを消費して奥義を発動！　強力な奥義を使うには、奥義のレベルと同じ数の奥義マテリアを消費することになるのだ。

寄り神を倒す！



◀とにかく寄り神を倒さないことには話にならないのだ。

奥義マテリア取得！



◀緑色に輝く小さな珠が出現。これが"奥義マテリア"だ！

奥義発動！



◀奥義マテリアは、出現すれば自動的にストックされる。ストックされている数の範囲なら、奥義を自由に発動させることができる！

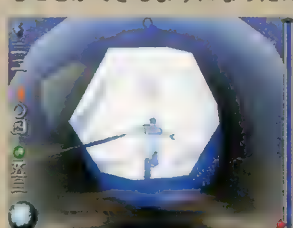
奥義マテリアによって『双界儀』はどこが変わったのか!?

奥義の連続発動が可能に！

これまでの奥義発動用アイテムである現世の柱のカケラは、取得できる数が限られていた。が、奥義マテリアは必要に応じて補充できるので、残りを気にせずに奥義を連続発動することができるようになったのだ。



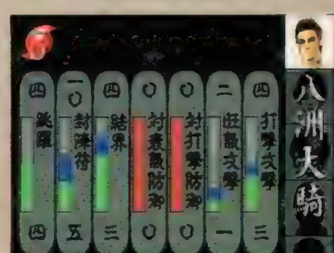
◀奥義マテリアのある限り、好きなだけ奥義が使えるぞ。



◀現世の柱のカケラの残りを気にしなくてもOKなのだ！

現世の柱のカケラがステータス強化専用に！

現世の柱のカケラは、奥義発動用のアイテムとして奥義マテリアが登場したために、ステータス強化専用のアイテムとなった。そのために、思い切ったステータスの強化ができるようになったのだ。これで、戦闘やガラン石の破壊などをさらに楽に進めることができるぞ！



▲ボス戦に備えて攻撃力を上げるといった選択が、より柔軟に行えるようになった。

重要な情報を読み取れ! これが新しくなった戦闘画面だ!

奥義マテリアの登場によって、今までおなじみだった戦闘画面やシステムなどにも若干の変化があった。ここでは、その新しい戦闘画面に表示されている情報は何を表しているのか? を中心に、システムの細かい部分について解説していこう。これさえ覚えておけば、いざゲームに挑戦! というときにも、あわてることなく楽しむことができるぞ!

結界

敵の近くで◎ボタンを押すと、相手を封じ込める結界を最大5つまで展開できる。ここには、結界があとどれだけ展開できるかが表示されているのだ。





「現世の柱のカケラ」の数

ここには、そのステージの中にあとどれだけ現世の柱のカケラが残されているかが表示されている。この数字をゼロにする(=現世の柱のカケラをすべて回収する)には、他のステージでカケラを集めてステータス強化を図ってから臨むという手順が必要な場合もある。

咒符の残り枚数

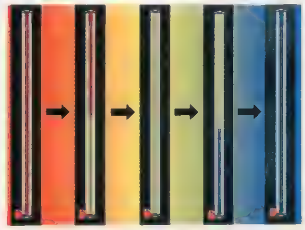
◎ボタンを長めに押して離して展開する、封陣符に使うための咒符の残り枚数。展開中にボタンを押した数だけ咒符を敷設し、その枚数(最大8枚)によってさまざまな効果を得られるのだ。枚数はキャラごとに決まっており、中には使用できないキャラもいるぞ。

奥義マテリアの数

今までに取得した奥義マテリアの数が表示されている。奥義マテリアは最大で99個まで持つことができ、ステージをクリアしても次のステージに持ち越すことができるのだ。また、奥義マテリアは取りに行かなくても、出現した段階で取得したことになっているのだ。

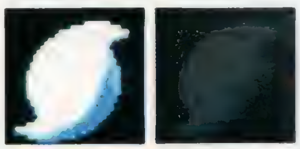
衰氣(旺氣)ゲージ

ステージがどれだけ衰氣(旺氣)に覆われているかを表示している。寄り神を倒したりガラン石を破壊することで、衰氣の赤から黄色→旺氣の青へと変化していくのだ。



HPゲージ

戦闘中のキャラのHPの状態を表すゲージ。ダメージを受けるたびに少しずつ暗くなっていく。また、スタートボタンでポーズをかけると、HPがどれだけ減ったかを数値で表示してくれるぞ。



元気! 危険!

※ガラン石が3種類に増えた!

今までの赤いガラン石を破壊して得られる現世の柱のカケラは1つだけだった。が、このたびカケラを3個内包する黄色のガラン石と、5個内包する青いガラン石の2つが新たに加わったのだ。これらのガラン石は通常の赤いガラン石とは違い、跳躍力などのステータスを強化しないと破壊できない場所にあることが多いぞ。



▲青いガラン石は、たいがい取得しにくい位置にある。が、カケラ5個はぜひ取っておきたい。

NEWS

5月4日から全国各地のゲームショップ&デジキューブを取り扱っているコンビニエンスストアで『双界儀』を予約すると、オリジナルトレーディングカード3枚セットがもらえるキャンペーンが実施される! しかも、予約する場所によって、もらえるカードの内容が違うのだ。コンビニでは真武居直柔、ヤンロン、御巫みづほの組み合わせ、ゲームショップでは琴平あずさ、インフゥ、朱童ひふみの組み合わせとなっている。さぁキミはどちらで予約する!?

コンビニエンスストアバージョン



ゲームショップバージョン



『双界儀』予約キャンペーン発動! オリジナルトレカをGETせよ!!





ポケットファイター
POCKET FIGHITER

ついに発売日が決定した『ポケットファイター』。今回は、2つのPS版オリジナルモード含め、このゲームの魅力にトコトン迫っていくぞ！

ポケットファイター

6|11 対戦ACT ▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(1ブロック) ▶2P対戦可

ついに公開！ これがPS版『ポケファイ』のすべてだ！

初心者にやさしいシンプルなゲームシステムと、上級者も納得の高い戦略性で人気の『ポケットファイター』。PS版はアーケード版の完全移植に加え、オリジナルステージを舞台に勝ち抜き戦を挑む「ランニングバトル」と、タバサの出す質問に答えて、エディットキャラを作り、その戦いを観戦する「つくってふぁいたー」の2種類のオリジナルモードが追加されている。もちろんそのほかにも、格闘ゲームには欠かせない「トレーニングモード」から、難易度やボタン配置を変更することのできるオプションまでバッチリ。格闘ファン大満足の充実した内容になっているのだ。



▶カンタンなコマンドでこんなにハデな必殺技が出せる。

PSオリジナルモード▶その1 ランニングバトル

「ランニングバトル」は1キャラで何人勝ち抜けるかを競うモード。手に入れたアイテム玉やマイティコンボゲージは次の対戦に引き継がれるので、どこで使うかが勝負のカギになる。また、体力の回復はジェムの獲得量で変わるのでどれだけ集められるかも重要になってくるぞ。



▲オリジナルのステージにも注目。どこかで見たようなキャラも……。

『ポケファイ』の魅力を徹底検証

格闘ゲーム初心者の人でも楽しめるように、使用するボタンは✚キーと3つのボタンだけと、とてもシンプル。また、対戦中に出現するジェムを集めることにより必殺技がパワーアップする「ジェムシステム」を始め、アイテムを使った攻撃、コスプレをしながら攻撃するフラッシュコンボなど、このゲームならではの要素が盛りだくさん。ここでは、それらのシステムについてくわしく説明していくぞ。

必殺技がレベルアップ ジェムシステム

相手に攻撃をヒットさせると、ジェムが出現する。ジェムの色は、画面下部のゲージに対応していて、それをためることでゲージ内に表示されている必殺技が3段階にレベルアップしていくぞ！レベルが上がるとマイティコンボに匹敵する攻撃力になるので、取り逃がしのないように！

同じ必殺技でも…



一発逆転？ アイテム攻撃

ときどき現れるアイテム玉を拾い、それを投げつけて攻撃することができる。相手を石にしたり、凍らせたりとその効果は様々。うまく使えば一発逆転も可能だ。



PSオリジナルモード▶その2

つくってふぁいたー

「つくってふぁいたー」は、タバサの性格診断に答えてキャラを作成し、そのキャラの戦いを観戦するモード。質問の答え方によって、性格やパラメータが異なるので、同じキャラでもまったく違う戦い方をするのだ。また、「ストーリーバトル」で手に入れたアイテムを装備させて、自分好みのキャラにすることも可能。ちょっとした「育成ゲーム」の雰囲気を楽しめるようになっているぞ。



▲キャラはオートで戦うので、プレイヤーは見ているだけ。自分の分身をアイテムで強くしよう。

4つのモードで楽しめちゃう!

▼ストリートバトル

ストリートバトル用に用意されたキャラと対戦するモード。手強いが、勝つとエディットキャラ用のアイテムが手に入るぞ。



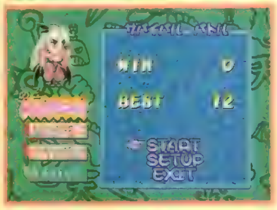
▼ライバルバトル

エディットキャラ同士の対戦モード。友だちのキャラとガンガン対戦させて、最強キャラを目指そう!



▼サバイバルバトル

エディットキャラが何人勝ち抜けるかを観戦するモード。自分で操作できないので、緊張感も倍増なのだ!



▼テストバトル

自分の作ったキャラと対戦できるモード。まず、キャラを作ったら、どのくらいの強さなのかを自分で体験してみよう。

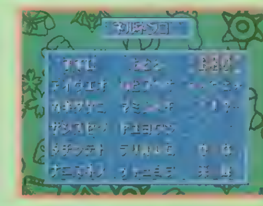


実際に作ってみよう!

キャラメイキングは、使用キャラを決めて、タバサの質問に答えていくだけなので非常にカンタン。ここでは、キャラメイキングの流れを紹介するぞ!

1 キャラを決める

まずは使用キャラを決めて、名前を付けよう。キャラは、自分で決める以外に、タバサに占ってもらうこともできる。自分がどのキャラに似ているのか、最初は占ってもらうのもなかなか楽しいかもね。



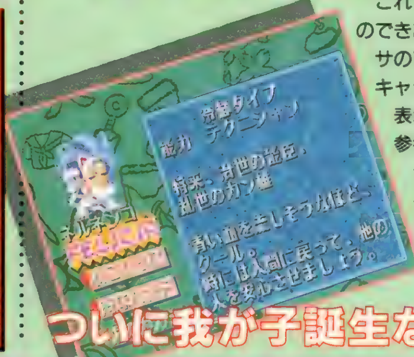
2 タバサの質問に答える

タバサの出す質問に答えていこう。どの質問が、どのパラメータに関係するのかがわかりにくいので、とりあえず正直に答えていく方がいいぞ。何となく自分に似ているキャラが作れるし、愛着も湧いてくるのだ。



3 完成! そしてファイト!

これでエディットキャラのできあがり。最後にタバサのひとことコメントとキャラの性格やタイプが表示される。これらを参考にして、そのキャラの特性に合ったアイテムを装備させてあげよう。すべてはキミしだい!



ついに我が子誕生なのだ!

着せ替えアタック フラッシュコンボ



ナースの私もステキでしょ♥
見とれてるとお注射よ!

次々と衣装を変えながら攻撃するフラッシュコンボ。もちろん見た目だけでなく、ボタンを押す順番によって、途中から中段技になったり投げ技になったりと攻撃バリエーションも豊富。うまく使い分けて相手を惑わせよう。



フラッシュコンボ炸裂!





フルボイスで語られる奥深いストーリー。

激しい戦い、謎、悲しい人間の業、葛藤、ロマンス。単なるアクションや、状況設定のみにとどまりがちなアドベンチャーではなく、双界儀は重厚なドラマを持っている。しかもそのすべてが実力派声優によって、情感ゆたかに語られていくのだ。TVでも映画でもない、新しい映像エンタテインメントの世界が開かれる!

スクウェアが考える、あたらしいアクション・アドベンチャーの形です。

大異変「ガランの日」によって、ズタズタに引き裂かれた日本。突如大量発生した「寄り神」の恐怖。現世の裏にある常世とは? 独特の世界観の下で、超RPG級の壮大なストーリーと、手に汗にぎるバトルをたのしもう。ドラマ、アクションどちらをとっても一級品。双界儀は、スクウェアが考えるアクション・アドベンチャーの新しいカタチだ。

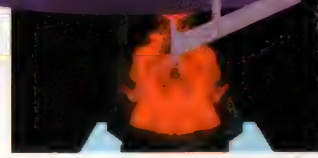




STAFF

声優：遠近孝一、京野ことみ、天野由梨、大谷育江、大塚明夫、子安武人、山寺宏一、羽佐間道夫、堀内賢雄、安達忍、笠原弘子、井上瑤、田中真弓、石森達幸、竹内順子、高橋広司

音響監督：三ツ矢雄二　キャラクターデザイン：皇 名月







ACTION
プレイヤーを引き込む迫真のアクション。
襲いかかる「寄り神」、一閃する剣。迫力の呪方術。360度自由に動けるフィールドを舞台に、リアルタイムで展開されるアクション・バトル。そこにはコマンド型RPGでは得られない緊張感と爽快感がある。操作自体は難しくない。必要なのは集中力。知らず知らずのうちに、キミは双界儀の世界にのめり込んでいくはずだ。
5.28(thu) on sale
予約キャンペーンスタート!
限定トレーディングカード・プレゼント。
発売約1カ月前にせまった5月4日(月)から、いよいよ《双界儀》予約受付開始! 予約特典は、このキャンペーンでしか手に入らない限定トレーディングカード・セット(3枚組)だ。皇名月さんの描くキャラクターは、みんな魅力たっぷり。このチャンスを逃すな!
●コンビニで予約すると
下記コンビニエンスストアで予約すると、ご購入時に「真武居直柔/ヤンロン/御巫みづほ」のセットをプレゼント
真武居直柔
武究天華 陽龍
御巫みづほ
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
●ゲームショップで予約すると
プレイステーション取扱いのゲームショップ・玩具店・デパート等で予約すると、ご購入時に「琴平あずさ/インフゥ/朱童ひふみ」のセットをプレゼント。くわしくは店頭にておたずねください。
琴平あずさ
霊封天華 陰虎
朱童ひふみ
SQUARESOFT
株式会社スクウェア
〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
"PlayStation"

PlayStation

シューティングは、
クリアできなくてムカつくし
格闘ものじゃ「秒殺」されるし
レース系は周回遅れだし
RPGなんてやったら、
話が永遠に終わらないし
シミュレーションは破産しちゃうし、
ミステリーは恐くて眠れなくなるし
落ちモノは落ち込むだけだし
恋愛ゲームでまでフラれるのなんて最悪……
ああ、なんか面白いゲームないの？

だからさあ～▼

トランプしようよ！

1998年
7月発売予定
¥5,800
（税　別）

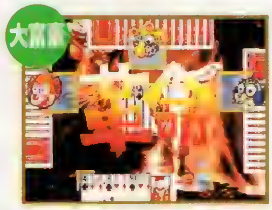


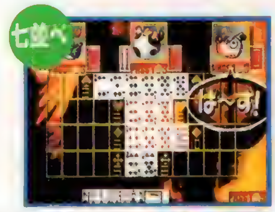
楽しいゲームが10種類!!
大富豪／神経衰弱／ポーカー
セブンブリッジ／スピード
ページワン／七並べ／ババ抜き
ブラックジャック／ドボン

トランプやるなら、これしかない!!

"トランプゲームのボトムアップ"が放つ、プレイステーション版トランプゲームの決定版!!
シューティングやRPGは苦手というあなたも、ゲームは何でもOKという君も、誰でもすぐに遊べるゲームだよ！シンプルだから奥深いトランプの魔力にハマったら、もう抜けられない！







●これ一枚で10種類ものカードゲームが楽しめる！ ●ゲームレベルは1から4まで。あなたの実力にあわせて遊べる！ ●ユニークな12のキャラクターと対戦！
●世界の名画をバックに華麗なるカードの戦いを！ ●イライラしない。スピーディーなゲーム展開 ●地域ルールに対応できる「ルール設定」機能付き
■トランプゲーム　■プレイ人数1～4人（ゲームにより異なります）

BOTTOM UP

株式会社 ボトムアップ 〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610

攻略Station

How to win



鉄拳3
パラサイト・イヴ
悠久幻想曲 2nd Album
みつめてナイト
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2彩のラブソング
新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド
ブシドーブレード弐
ツインビーRPG
個人教授
ギルティ・ギア

イラスト／伊藤勇太

鉄拳3

隠しキャラ4人と投げコンボ&10連コンボを大公開。
これでキミも10連コンボを出せるようになるはず!

発売中 格闘ACT ▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC(1ブロック) AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

PS版「鉄拳3」には数多くのモードが用意されているけれど、個人的にいちばん嬉しかったのがプラクティスモード(の充実ぶり)。ナムコ作品ではお馴染みのモードとはいえ、ここまでいろいろな練習ができると感動的ですらある。中でも、硬直時間が視覚的にわかる「FREEZE SIGNAL」は、今までにありそうでなかったシステムとして歴史に残るだろう。他社の格闘ゲームにも取り入れてほしいけど……ムリかなぁ(笑)。 (ウォルフ)

新たに4人の隠しキャラを紹介!

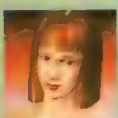
隠しキャラはアーケードモードをクリアする(ラスボスに勝つ)ごとに1人ずつ使用可能になっていく。ただし、クリア済みのキャラでクリアしてもキャラは増えないので、必ず別のキャラでクリアするようにしよう。オプション内容を変更しても隠しキャラを出すことはできるから、難易度を下げ、ラウンド数も1本に設定しておくといい。コンティニュー時にキャラを変えられるように設定しておけば、「ファイナルステージまで得意なキャラでプレイし、わざとラスボスに負けて別のキャラで再挑戦する」というテクニックも使えるぞ!

どうしてもラスボスに勝てない人は、⇩右キック(いわゆる昇り蹴り)を連発してみよう。難易度が「EASY」であれば、これでも勝てるはずだ。



◀メインキャラ&今号までに出し方を紹介した隠しキャラ。まだ紹介していないキャラの出し方は、次号以降で掲載する予定。

アンナ・ウィリアムズ



妹は姉と異なる道を行く!

入力	●○○○	○●○○	●○○○	○●○○	☆○○●○	☆○○●○	○●○○	●○○○	○●○○	○○○●
種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	4	10	6	7	9	6	6	6	6	30

(ボタン表記:4つの円の左上・右上・左下・右下の順に、●=押すボタン)


▶独自の投げコンボも持っている。くわしい流れは42ページ参照。


▲すぐに出せるボーンカッター。蟹挟み後に移行できる技はない。

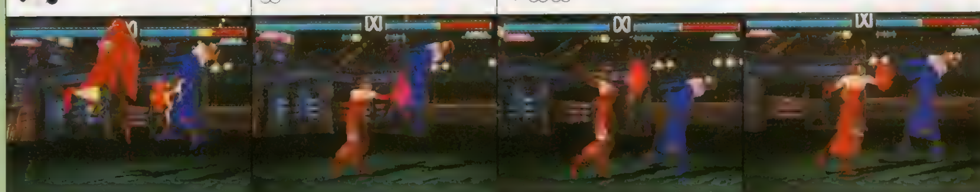
ニーナの妹。業務用ではニーナの3P色扱いだったため、独自の技を持っていなかった。しかし、このPS版では姉とは完全に別のキャラになっているのだ。「鉄拳2」のアンナが基になっているものの、新たに用意された技も多いので戸惑わないように。横移動中に出せる技などをうまく使い、戦っていこう。


◀この状態で下段攻撃を受けると、自動的に反撃する。

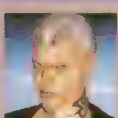
狙え!空中コンボ

アンナはディバインキャノン系の技を持っていないので、代わりにサマーソルト系の技を利用しよう。右は「クイックサマーソルトキック→右パンチ→往復ビンタ」という空中コンボだ。

↗○○○● | ○●○○ | ←○●○○ ○●○○



ブライアン・フューリー



多彩なコンボを使いこなせ

入力								☆○○○●		
種類								中		
攻撃力								26		
入力	⇦○○●○	☆○○○●	☆●○○○	○●○○	●○○○	○○○●	○●○○	☆●○○○	○○○●	○●○○
種類	上	中	中	中	上	上	上	上	中	上
攻撃力	20	12	5	7	3	8	5	5	10	21
入力							☆○○●○	☆○○●○		
種類							上	上		
攻撃力							17	16		

(6番目の技から下段の7番目へ、7番目の技から上段の8番目へ矢印で分岐)


▶のけぞりつつアッパー、左パンチと続けて出すスネークファング


▲踏み込みつつ繰り出すマッハパンチ。上段判定の攻撃だ。

元刑事。銃撃戦で死亡したが、ドクター・アベルの手によってレプリカントとして甦った。キックボクシングの使い手だけあって、パンチ、キックとも強力な技がそろっている。コンボも豊富に持っているからうまく使い分けよう。相手との距離が離れたらスネークスラッシュ(ダッシュからの飛び蹴り)を狙ってみよう。ガードされてもすぐにマッハパンチを出せば当てることができるぞ。

狙え!空中コンボ

右は相手をリフトアッパーで浮かせた後に、スラッシュコンビネーション(B)を3発すべて入れるというコンボ。見た目はハデだが難易度はかなり低いので、初級者でも狙っていける。

⇩☆●○○○ | ⇦○●○○ ●○○○ ○○○●



鉄拳フォースモードはクリアできたかな？

まだクリアできない人は難易度を「EASY」に下げてみよう。これだけでも勝ち抜きやすくなるからだ。その上でザコ戦で有効な技（右はその例）を使っていけば、ボス戦まで行ける確率もアップするはず！

ザコ戦では、出が早い、リーチが長い、攻撃力が高い、といった技で一撃必殺を狙うのが基本。敵の体力が少ない関係で、コンボを出してもあまり意味はないのだ。もう1人の敵に背後から攻撃される可能性を考えると、スキを作ることになる長いコンボはなるべく使わない方がいいだろう。通常技であっても、✚キーを⇨や⇧に入れたキックの方が有効だぞ。前進しつつ出す技（仁の胴抜きやポールの崩拳など）は、遠い間合いから攻撃できるため敵の虚をつくことができる。攻撃力も高いので、どんどん出していこう。目の前に敵が2人いるときは回転系の技（仁の霞蹴り、吉光の稲妻など）を出すといい。また、囲まれたときは投げ技も狙ってみよう。投げている最中は無敵になるし、敵を巻き込むことができれば2人まとめてKOすることも可能だからだ。ただし、投げ技は時間がかかるのが欠点。残り時間には十分に注意しよう。



▶画面外の敵も攻撃できる。ただし間合いがわからないため過信は禁物。

ガンジャック


「両パンチ同時押し」で出せるダブルハンマー（1発目）。

オーガ（第一形態）


前進しつつ出す右掌底打。「⇨右パンチ」と簡単。

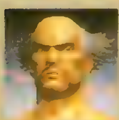
ブライアン


クイックソバット。コマンドは「左キック、左キック」だ。

キング


L投げのスイングDDT。正面の敵を巻き込める技だ。

三島 平八（ミシマ ヘイハチ）



格闘家としての力は健在！


▶両方の手のひらを相手にぶつける剛掌破。リーチが短いので注意。

オープニングムービーで存在感を示していた平八。73歳となった今でも実力はトップクラスだ。彼が持っている技の中では風神拳が特に強力。中段攻撃であるため、しゃがんでいる相手にも当てることができるからだ（仁の風神拳は上段攻撃なので、しゃがまれると空振りする）。相手を浮かせることができたら、下で紹介している空中コンボを狙ってみよう。鬼神拳や無双連拳も浮かせ技として使えるので、風神拳を確実に出せない人はこれらの技を使うといい。COM相手になら、奈落払い雷神拳もよく決まるぞ。

入力	⇨➡右P	左P	右P	右P	☆右K	右K	☆右K	左P	右P	左P
種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力										左P
種類										中
攻撃力										30
入力	⇘左K	右P	☆右P	右K	右K	左P	右K	左P	☆右K	右K
種類	中	上	上	下	下	中	上	上	中	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
入力							右P	左P	右P	左P
種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25

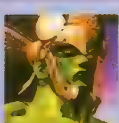
狙え！空中コンボ

風神拳で浮かせたら左パンチをはさみ、多聞殺・壱につなげている。多聞殺・壱を出しにくいという人は閃光烈拳や鬼哭連拳で代用してもいい。単純だが「鬼神拳→右キック」も強力だ。

⇨☆⇩⇘右P　左P　⇨左P⇦右P右P右P



オーガ（第一形態）



"闘神"の異名を持つボスキャラ


▶打撃技とガード不能技がセットになっているケツアルクアトル。


▲ガード不能技のサイドワインダー。ブルースが使っていた技。

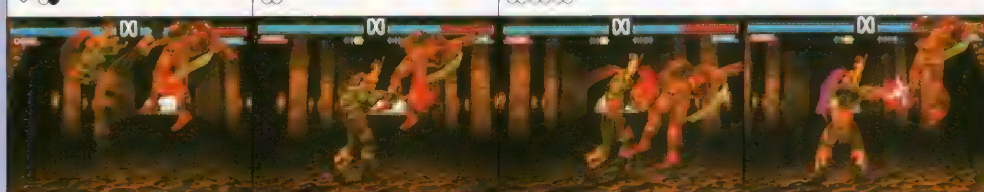
前作に登場したキャラが持っていた技をいくつも身につけているオーガ。リーのリーキックコンボやインフィニティーキックコンボ、ワンの合突きや右掌底打、ペクのスネイクブレードやハンティングホークなどなど。オーガはリーチが長いので、これらの技を中間間合いから出しているだけでも勝ち抜けるはず。ただ、風神拳や崩拳に相当する「使い勝手のよい中段攻撃」が少ないので、攻め手には欠けるかも？


◀前作でワンが使っていた残月。硬直時間は短くなった。

狙え！空中コンボ

小ジャンプ右キックで浮かせた後に左パンチ、鬼哭連拳と入れている。竜車蹴り鬼殺しでも浮かせられるが、鬼殺し部分だけを当てないと空中コンボにつなげられないので使いにくい。

⇗右K　左P　左P右P右P



投げコンボ分岐リスト

ニーナ・ウイリアムズ

蟹挟み＆飛びつきアキレス腱固めからのコンボ

- 蟹挟み：接近して⇩⇦⇨
- 飛びつきアキレス腱固：⇨⇨⇨
- 前転腕十字固（蟹挟みから）
- アキレス腱固（蟹挟みから）
- 膝十字固（アキレス腱固から）
- 回転アキレス腱固（アキレス腱固、飛びつきアキレス腱固から）

ONEPOINT　回転アキレス腱固
⇩⇦⇨
ここがコツ！
を押したままを押し、さらにそのままを２回押す。

掌握＆失脚からのコンボ

- 掌握：接近して⇩⇦⇨
- 失脚：接近して⇩⇦⬅
- 首刈十字固（掌握から）
- 立逆脇固（掌握から）
- 腕挫腹固（掌握、失脚から）
- 万歳固（失脚から）
- 捨逆脇固（立逆脇固から）
- 裏門鷹羽絞（立逆脇固から）
- 首捻顔固（腕挫腹固から）
- 股裂き腕十字固（腕挫腹固、万歳固から）

ONEPOINT　入力タイミング
前に入れた技のヒットマークが出る前に、次の技のコマンドを入力。

アンナ・ウイリアムズ

掌握からのコンボ

- 掌握：接近して⇩⇦⇨
- 首刈十字固（掌握から）
- 立逆脇固（掌握から）
- 腕挫立十字固（掌握から）
- 捨逆脇固（立逆脇固から）
- 裏門鷹羽絞（立逆脇固から）
- 閂投げ（立逆脇固から）
- 腕挫裏十字固（腕挫立十字固から）
- 前方回転腕絡（腕挫立十字固から）

ONEPOINT　入力タイミング
前に入れた技のヒットマークが出る前に、次の技のコマンドを確実に入力。

注釈

※１：かけられた直後は左パンチ、その後は両キック。
※２：相手を正面からつかんだとき。
※３：リバースアーム〜の投げ抜けコマンドに対応。
※４：バックドロップを経由したときだけ抜けられる。
※５：相手の側面（または背後）をつかんだとき。
※６：左をつかんだときは左パンチ、右の場合は右パンチで抜ける。背後をつかんだときは投げ抜け不可。
※７：キャノンボール〜経由時のみ抜けられる。
※８：パワーボム経由は左パンチ、ドクターボム経由は右パンチで抜ける。
※９：ドクターボム経由は左パンチで抜ける。ただしキャノンボール〜スタート時は右パンチのまま。



◀プラクティスモードを活用すれば、だいたいの投げ抜けタイミングを知ることができる。

鉄拳3

キング

アルティメットタックル&タックルからのコンボ

アルティメットタックル	
⬇(or⬋) or⇨☆⇩⬊	

タックル	
3歩以上走って相手に接触	

腕拉ぎ十字固	
	—

膝十字固	
	—

レイジウインド	
	—

カゼスペシャル	
	—

ジャガードライバーからのコンボ

ジャガードライバー	
接近して⇩⇦➡	or ※1

アーチロックフェイスバスター	
	—

ボストンクラブ	
少し待って	—

スタンディングアキレスホールドからのコンボ

スタンディングアキレスホールド	
接近して⇨☆⇩⬊	

インディアンデスロック	

スコーピオンデスロック	

S.T.F	

ロメロスペシャル	
	—

ONE POINT　入力タイミング
前に入れた技のヒットマークが出る前に、次の技のコマンドを超先行入力。

アームブリーカーからのコンボ

アームブリーカー	
接近して⇨☆⇩⬊	

カワズ落し	

チキンウイングフェイスロック	

トリプル・アームブリーカー	

ストラングル・ホールド	
	—

ドラゴン・スリーパー	

ローリング・クレイドル	

ワンダフルメキシカンコンボ&ベルウッドスペシャルコンボ

リバースアームクラッチスラム	
接近して⇨⬊	
接近して⇨⬊	

リバースゴリースペシャルボム	
接近して⇨⬊	
相手しゃがみ中に⇦⬊	
横移動中に ※2	

バックドロップ	
	or ※3

ジャーマンスープレックス	

キャノンボールバスター	
	※4
横移動中に ※5	or ※6

マンハッタンドロップ	

パワーボム	
	※7

ドクターボム	
	—

ジャイアントスイング	
	or ※8

マッスルバスター	
	or ※9

ロープ投げからのコンボ

「⬅両パンチ同時押し」で出すロープ投げ。これは相手を後方に投げるだけの技だが、投げている最中に下のボタンを入力することで4種類の行動を取ることができるのだ。ただし、攻撃力があるのは投げ飛ばしと叩きつけだけ。追い打ちの決めやすさを考えると、叩きつけくらいしか実用には耐えない。相手にロープ投げを決められたら、叩きつけを抜ける「両キック同時押し」を入力しよう。

後方取り



引き戻し



叩きつけ



投げ飛ばし



リズムで覚える10連コンボ

ナムコ笑認!!

『鉄拳２』のときに好評だったこの記事。これさえ読めば、もう10連はバッチリ！今回は「ナムコも笑って認めて」くれたぞ。

ボタン連打で10連コンボがラクラク出せる!

空中コンボはある程度できるようになったけど、まだ10連コンボが完全に出せたことのない人もいるんじゃないかな？　しかし、このページを読んでしっかり練習すればもうバッチリ。なにしろタイミングを計って目押しなんかしないでも、決められた順番にボタンを連打するだけでちゃんと10連になるんだから、こんなラクなことはないよね。

まずは右の「記号表記について」をよく見て、ボタンに対応した英字を覚えよう。それがすんだらあとは連打。どのキャラも４～５秒ぐらいの間(思ったほど速くはない)に歌詞に沿ってボタンを押していくものだ。ちょっとマヌケな歌詞だけど、10連を出せたら笑って許してね。

なお、10連コンボの表内の☆印はそこで反撃を喰らう箇所だが、替え歌部分の☆印はコマンドリストと同様で✚キーをニュートラルにするという意味なので、くれぐれも勘違いしないようにね。



▶こちらは普通に10連を出した場合。



◀こちらは連打で出した場合。ね、同じでしょ。

記号表記について

この記事内では押すボタンをABC表記に置き換えて解説する。下を見ればどう置き換えられたかがわかるだろう。なお✚キーを入れる方向については、キャラが右を向いている場合で説明しているから間違えないように。

A＝　B＝　C＝　D＝

AB＝　CD＝　AD＝

雷 武龍(レイ・ウーロン)

３つのタイプで共通のことは、「オレは」の部分を若干速いテンポで入力することと、それ以外の部分をあまり速く連打しないこと。あとは途中で区切らず間髪入れずに連打すれば問題はないはず。しいて気を付けるなら、CDという両キック同時押しの入力を誤らないようにすることぐらいだ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	入力									☆D	D
	種類									下	上
	攻撃力									7	35
2	入力	A	B	☆B	CD	B	A	☆D	A	☆B	C
	種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
	攻撃力	5	8	7	8	6	6	10	6	6	30
3	入力					CD	☆CD	A	A	B	
	種類					中	中	下	下	中	
	攻撃力					9	10	11	12	21	

1. ABA CDCDCD BBB AAA DDAA DDDD
オレは ごぎょう のけん つかう スーパー ポリスさ
2. ABA CDCDCD BBB AAA DDAA BBCC
オレは ごぎょう のけん つかう スーパー なおとこ
3. ABA CD×8 A×8 BB
オレは 武術を極めて 犯罪組織を 絶つ

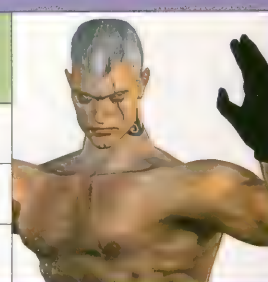


ブライアン・フューリー

あまり連打スピードも速くないし、ただただ一定のリズムでボタンを入力すれば比較的簡単に10連が成立する。練習にはもってこいのキャラだ。ただ、タイプ１と３は８連で止まってしまいイマイチ歯切れが悪いので、練習するにはタイプ２がオススメ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	入力								☆D		
	種類								中		
	攻撃力								26		
2	入力	⇦C	☆D	☆A	B	A	D	B	☆A	D	B
	種類	上	中	中	中	上	上	上	上	中	上
	攻撃力	20	12	5	7	3	8	5	5	10	21
3	入力							☆C	☆C		
	種類							上	上		
	攻撃力							17	16		

1. ⇦CDD AABB AADD BBDD
生まれ 変わった 不死身の かいぶつ
2. ⇦CDD AABB AADD BBAADDBB
生まれ 変わった 不死身の レプリカントだぜ
3. ⇦CDD AABB AADD CCC
生まれ 変わった 不死身の ちから



風間 仁(カザマ ジン)

タイプが７つもあって混乱しがちだけど、実は同じフレーズがいくつも登場するから覚えることは少ない。５～７のタイプはちゃんと✚キーをニュートラルにしないと胴抜きが出てしまうぞ。10発目が出にくい場合は、最後のボタンをずっと連打し続けておけばＯＫだ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	入力	C	B	☆D	C	AD		B	☆B	A	B
	種類	上	上	中	上	下	上	上	中	中	中
	攻撃力	15	6	10	10	7	5	7	10	15	30
2	入力								☆A		
	種類								中		
	攻撃力								21		
3	入力										☆⇩CD
	種類										下、上
	攻撃力										21,21
4	入力	⇦B	D	☆D	D	☆D	B	AD		B	☆B
	種類	上	上	上	下	中	中	下	上	上	中
	攻撃力	12	10	10	8	6	6	5	5	5	21
5	入力	⇨➡B	A	B	B	☆C	D	☆D	A	B	A
	種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	中
	攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
6	入力								C	☆B	A
	種類								下	中	不
	攻撃力								5	25	30
7	入力			☆D	D	☆B	D	C	☆B	A	
	種類			中	中	下	中	下	中	不	
	攻撃力			7	10	5	7	5	25	30	

1. CBDC ACACACAC BBBB AABB
みしまと かざまが ほどよく ブレンド
2. CBDC ACACACAC BBAA
みしまと かざまが ひとつに
3. ⇦BDDD DDDDBB ACACACAC BB⇩CDCD
はははから おしえられた おもいを いだ いて
4. ⇦BDDD DDDDBB ACACACAC BBAA
はははから おしえられた おもいを ひとつに
5. ⇨⇨☆BABB CDDD AAAA BBAA
とうしん たおして せかいを ひとつに
6. ⇨⇨☆BABB CDDD CCCC BBAA
とうしん たおして ねがいを ひとつに
7. ⇨⇨☆BADD BDDC BBAA
みなぎる ちからを ひとつに



ニーナ・ウイリアムズ

3タイプ共通で「れいとう」の部分は若干速いテンポで入力すること。また、✚キーを右下に入れてから10連をスタートする場合は、「れいとう」の部分は速いテンポにせず、最後まで同じペースで連打することを心がけよう。タイミングによっては10発目が出ないときもあるから、最後はひたすら連打だ。

1	入力									●	●	ABAB CCCC BBAA BBDD れいとう すいみん 目覚めて スッキリ
	種類									下	中	
	攻撃力									5	25	
2	入力	●	●	☆●	☆●	☆●	☆●	●	●	●	●	ABAB CCCC BBAA DDCC れいとう すいみん 目覚めて バッチリ
	種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上	
	攻撃力	4	10	6	6	7	9	6	6	6	30	
3	入力	⇘●	●			☆●	☆●	●	●	☆●	●	ABAB DDCC DDBB DDCC れいとう バッチリ あんさつ バッチリ
	種類	中	上			上	下	下	中	下	中	
	攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25	



アンナ・ウイリアムズ

ニーナのタイプ2とまったく同じタイミングで出すことができるから、ニーナで練習していれば戸惑うことはないだろう。アンナの10連コンボは、プラクティスモードでもこの1つしか表示されないけど、ニーナと同様に✚キーを右下に入れるものも出る。その場合のタイミングもニーナと同様だ。

1	入力	●	●	●	●	☆●	☆●	●	●	●	●	ABAB CCCC BBAA DDCC いつもの ねえさん とケンカ したいわ
	種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上	
	攻撃力	4	10	6	7	9	6	6	6	6	30	



凌 暁雨(リン・シャオユウ)

タイプ1で10発目が出ずに9連で止まってしまう場合は、「うそつき」の部分を多少急いで入力して最後のAを連打すればあっさり出るだろう。タイプ2では、「シャオの〜」から3つずつ連打するからタイミングが狂いがちだ。区切りを入れずに、一気に最後まで入力することを心がけよう。

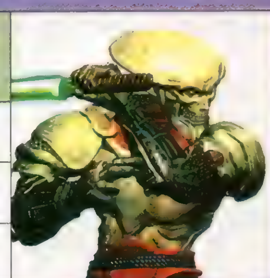
1	入力	⇧●	☆●	●	☆●	●	●	☆●	☆●	●	●	⇧DABB ABABAA CC DDDD DDDD AA ヘイハチ ランドは もう うそつき うそつき バカ
	種類	中	上	上	中	中	上	下	下	中	中	
	攻撃力	20	4	7	12	10	15	6	10	14	20	
2	入力				☆●	●	☆●	●	☆●	●	●	⇧DABB DDDD BBBABABAB AAADDD BBB ヘイハチ おじさま シャオのために テーマパーク 作って
	種類				下	下	中	中	下	中	中	
	攻撃力				6	10	12	12	10	16	21	



吉光(ヨシミツ)

レイ同様、「オレは」の部分は若干速いテンポで入力すること。あとは全体的な連打の速さを少しずつ変えていけば、じきに感覚がつかめてくるだろう。またプラクティスモードにある5番の10連は、「ただたすけるのみ」のあとタイプ2の「のため闘神の〜」に移行すれば簡単に出せるぞ。

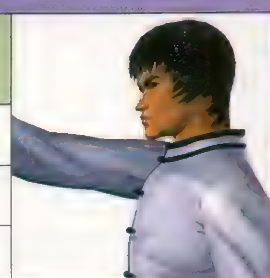
1	入力					●	●	●	☆●	●	●	ABA DD BBB BBB DD AAAA オレは ただ 受けた おんを ただ わすれぬ
	種類					中	中	中	中	不	不	
	攻撃力					3	3	3	7	8	30	
2	入力	●	●	●	☆●	☆●	☆●	●	●	●	●	ABA DDD DDD A×10 オレは はかせ のため 闘神の血が欲しい
	種類	上	中	中	上	上	下	中	不	不	不	
	攻撃力	5	8	6	9	9	5	5	8	8	30	
3	入力	●	☆●	☆●	●	●			☆●			DD BBBB AA ただ たすける のみ ABA DDD DDD AACDCD オレは はかせ のため たたかう
	種類	上	上	中	上	不			中			
	攻撃力	20	20	5	6	30			25			



フォレスト・ロウ

3タイプとも、最初の✚キーが右下にちゃんと入っていないと2発目につながらない。ジョイスティックを使っている人はたぶん問題ないだろうけど、コントローラを使っている人はツライかもしれない。またタイプ2と3の、途中で入れる✚キー下は10連を出し終えるまで入れっぱなしにしておくこと。

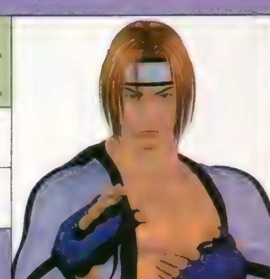
1	入力	⇘●	●	●	☆●	●	☆●	●	●	●	●	⇘ABBAA CCCCCC DDCCDD これだけは ポールに勝つ サマーソルト
	種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中	
	攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25	
2	入力		●	●	☆●	●	⇩●	●	☆●	●	●	⇘ACBBBB ⬇CCCCCCCC DDDD だまされたよ ポールのバイクは こりごり
	種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中	
	攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	38	
3	入力								☆●	●	●	⇘ACBBBB ⬇CCCCCC DDDDDD だまされたよ ポールのバカ おかねかえせ
	種類								下	下	中	
	攻撃力								7	7	38	



花郎(ファラン)

タイプ1はレフトフラミンゴからすぐに10連につながるので、右構えのときに出すと11連コンボになる。それ以外はどんな場合でも10連にしかならないぞ。この10連で気を付けることは連打する速さだけ。それさえ違わなければ、少々ボタンを押しすぎたり、タイミングが遅れたりしても余裕で10連が完成するぞ。

1	入力	●	●	☆●	●	☆●	●	☆●	●	●	●	⇨CBBCC DDCC D×10 CCCC 引き分けは まぐれだ 三島流空手には 負けない
	種類	中	上	上	下	中	中	下	上	中	上	
	攻撃力	12	7	10	7	7	8	7	10	21	42	
2	入力	●	※上の段はレフトフラミンゴ、下の段はライトフラミンゴからそれぞれ10連コンボがスタートします。10連目から空中コンボ扱いでダメージが減算されます。									⇨DAAB CCDD CC D×10 CCCC むはいを ほこった オレ 三島流空手には 負けない
	種類	中										
	攻撃力	12										



エディ・ゴルド

たぶん「え、これが10連？」と戸惑うことになるだろう。実はあまり使い勝手がよくない。ただしタイプ1を「武器は」で止めて相手を崩す、タイプ2から続けて「CDCD……」と連打して下段を狙う、などというアレンジはできる。なお「Hey!」の部分は、同時押しに近いくらいの最速のタイミングで入力すること。

タイプ											
1	入力	D C	☆D	B	D	D	CD	CD	CD	⇙CD	⇗CD
	種類	中、中	中	上	上	中、中	中	上、中	中	中	中
	攻撃力	16,20	28	7	8	9,13	10	6,6	21	15	20
2	入力					C	←これ以降、派生技が出ます。				
	種類					下					
	攻撃力					12					

1: DC DDD BBB D×7 CD×5 ⇙CD×4 ⇗CD×4
Hey! オレの 武器は 凶器と化した 離れ技 喰らうと 痛いぜ

2: DC DDD BBB DDCC
Hey! オレの 武器は カポエラ



ポール・フェニックス

これは「2」のときと同じタイミングで出せるのでそのまま流用した。「あなた」の部分は速いタイミングで入力することが大前提。そのあとはタイプ1でも2でも、「ほんっとに」とか「格闘バカ」とか噛みしめるような気持ちで少々溜めながら入力していこう。慣れれば連打なしでも簡単に出せるようになる。

タイプ											
1	入力	A	B	C	☆B	A	B	A	☆D	B	A
	種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
	攻撃力	5	15	7	5	7	4	5	7	8	30
2	入力				☆A	☆D	B	A	☆D	B	A
	種類				中	下	中	上	中	下	中
	攻撃力				6	7	8	5	8	10	30
3	入力					☆B					
	種類					中					
	攻撃力					30					

1: ABC B A B A DDBBAA
あなた ホントに ホントに かくとうバカ

2: ABCA DDBBAA DDBBAA
あなたは かくとうバカ かくとうバカ

3: ABCA B
これが鉄 拳



キング

どのタイプでも、歌詞の区切りを気にせず一気に連打しまくるのがコツ。それだけに連打速度が速くなりすぎないように気を付けよう。ポール同様、最初の「にだいめ」の部分だけ、ほんの少し速いタイミングで入力すれば、より成功率はアップするはずだ。

タイプ											
1	入力										A
	種類										中
	攻撃力	ダウンした相手にヒットすると攻撃力は15です。→									23
2	入力	A	B	A	☆A	B	☆D	D	D	☆A	C
	種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
	攻撃力	6	15	10	6	6	5	5	5	7	30
3	入力					C	☆C	D	C	☆B	AB
	種類					上	中	下	下	下	投げ
	攻撃力					8	10	5	5	6	30

1: ABAA BBBB DDDDDD AAAA
にだいめ キングは 遺志を継いだ レスラー

2: ABAA BBBB DDDDDD AACC
にだいめ キングは 遺志を継いだ もと孤児

3: ABAA CCCCCC DDCC BBABAB
にだいめ 目覚めるとき ゆうじょう 芽生える



ガンジャック

タイプ2は連打速度さえつかめば簡単に出せる。タイプ1だけはよけいな連打を受け付けてくれないので、やむを得ずこの形となった。「クラッシュ」以降は、画面を見ながらガンジャックの腕の動きに合わせてボタンを押すとよい。「ハンマー」は溜め気味にし、「ラッシュ」以降は一気に入力しよう。

タイプ											
1	入力	⇩B	A	A	☆B	B	A	B	A	AB	AB
	種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
	攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25
2	入力	⇗A	A	☆D	C	D	☆A			☆⇩AB	AB
	種類	中	中	下	下	下	中			下	中
	攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

1: ⇩BA A A B A B A ABABAB
ジゾークラッシュ ハンマーラッシュミドル

2: ⇗AADD CCDD AABB AABABAB
こころの やさしい ジャックに もどそう



ジュリア・チャン

3タイプともほかのキャラのときよりも、わりと速めにそして一気に入力しよう。10発目が出ないようなら、最後のボタンを連打し続けるといいだろう。押すボタンさえ覚えてしまえばすぐにマスターできる。歌詞の最後にある技名は「2」のときと同様、10連目に繰り出す技名を当てはめてあるぞ。

タイプ											
1	入力	B	A	A	☆B	C	C	☆C	D	☆D	A A
	種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
	攻撃力	8	6	6	6	6	6	6	7	8	25
2	入力							B	C	☆B	A
	種類							中	下	中	中(投げ)
	攻撃力							7	5	5	30
3	入力								A	☆D	C
	種類								中	下	中
	攻撃力								7	10	25

1: BAABB CCCC CC DDDD AAAA
受け継いだ 決めワザ なの ぜんそう じゅうじは

2: BAABB CCCC BB CCBB BBAA
受け継いだ 決めワザ 見て だいてん ほうすい

3: BAABB CCCC BB AADD DDCC
受け継いだ 決めワザ 見て せんきゅう たいなの



三島 平八(ミシマ ヘイハチ)

タイプ1は仁のときと同様、✚キーをニュートラルにしないと10連にならない。失敗した場合は鬼神拳が出るぞ。大事なのはやはり入力するテンポだ。平八も4種類10連があるが、歌詞を見てもらえばわかる通り覚える部分は少ない。タイプ2〜3は最初の部分以外、「ひたすら」と「たたかう」を覚えるだけだぞ。

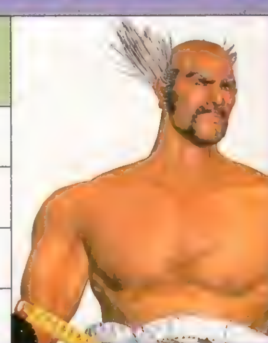
タイプ											
1	入力	⇨➡B	A	B	B	☆C	D	☆D	A	B	A
	種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
	攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
2	入力										A
	種類										中
	攻撃力										30
3	入力	⇘C	B	☆B	D	D	A	D	A	☆B	D
	種類	中	上	上	下	下	中	上	上	中	中
	攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
4	入力							B	A	B	A
	種類							上	中	中	中
	攻撃力							5	8	21	25

1: ⇨⇨☆BABB CDDD DDAA BBAA
とうしん たおして ちからを 我が手に

2: ⇘CBBB DDDD AADD AABB AAA
みしまの へいはち ひたすら たたかう おとこ

3: ⇘CBBB DDDD AADD AABB DD
みしまの へいはち ひたすら たたかう オニ

4: ⇘CBBB DDDD AABB AABB AAA
みしまの へいはち たたかう たたかう おとこ



キャラクターコマンドリスト&よくわかるコマンド練習法

今号で出し方を公開している4キャラのコマンドリストを紹介しよう。下では技を練習する際に役立つテクニックも紹介しているので、参考にしてもらいたい。プラクティスモードを利用してキャラを使いこなそう！

コマンドリストの見方

□=左パンチ(□ボタン)
△=右パンチ(△ボタン)
×=左キック(×ボタン)
○=右キック(○ボタン)

⇨=レバーを入れる
➡=レバーを長めに入れる
☆=レバーニュートラル
備考欄：投げ抜けコマンド

プラクティスモードで技を練習しよう!

技の練習には各項目を細かく設定できるプラクティスモードが最適だ。中でも「FREEZE SIGNAL」は利用価値大！ これは硬直時間を色で表示するという、実に画期的な項目なのだ。これを「ON」にしておけば、効率よく練習することができるぞ。ここではその具体的な利用方法の一部を紹介していこう。



◀全身が赤い時はコマンド入力を受け付けない(=硬直中)。

硬直中に入力しても効果なし!

赤くなっている(硬直している)状態で技コマンドを入れても、入力は認めてもらえない。あせらずに、自分が動けるまで待ってから入力するようにしよう。下は硬直中に閃光烈拳のコマンドを入れ始めたため、ワンツーパンチになってしまったという例。閃光烈拳は「左パンチ、左パンチ、右パンチ」というコマンドなのだが、最初の左パンチを硬直中に入力したがために「左パンチ、右パンチ」というコマンド(ワンツーパンチ)だと認識されてしまったのだ。相手を浮かせたからといって、あわててコマンドを入れてもムダな場合もあるというわけ。





◀閃光烈拳を出そうとしたが、最初の左パンチを硬直中に入力してしまった。その結果、ワンツーパンチが出るハメに……。

投げ抜けするタイミングも一目瞭然!

硬直から解けるタイミングがわかれば、技がつながるかどうかを判断しやすい。そのため、空中コンボの開発にとても役立つのだ。また、投げコンボの追加コマンド入力タイミングも全身が緑色になっているときに入れればいい(もっとも、入力タイミングが厳しい技の場合、失敗することも少なくないのだけれど)のでわかりやすい。さらには、相手にかけられた投げ技を抜けるタイミングまでわかっちゃうのだ。つまり、攻撃時だけでなく防御時にも役立つというわけ。投げ技や投げコンボを出したときに相手の色をよく見ていよう。そして、投げ抜けできるタイミング(緑色になる)を覚えるのだ！



◀緑色になったときが投げ抜けのチャンス。



▶ガンジャックのパニッシュメントメガトンもガード可能！

OGRE(オーガ第一形態)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
合突き	⇨⇨□+△	中	40	
右掌底打	⇨△	中	28	
青嵐拳	⇦⇦□+△	不能	100	
ダブルフェイスブレイカー	⇙□△	中、中	16,10	
レッグバズーカー	⇨➡○	上	35	
サイドワインダー	⬅△+×	不能	60	
リースライディング	⇨⇨☆×+○	下	15	
リーキックコンボ	⇩○☆○	下、上	7,20	
ブレイジングキック	⇩⇙○	中	30	
インフィニティーキックコンボ①	立ち上がり途中に××⬇××連打	中、中、上、中…	10,25,15,10…	
インフィニティーキックコンボ(3発目中段)	①中に⬊×連打	中、中、中、上…	10,25,10…	
インフィニティーキックコンボ(下段)	①中に⬇×連打	…下、中、上…	…10…	
インフィニティーキックコンボ(踵落し)	①中に⬆×連打	…中、中、上…	…15…	
コールドブレード	⬇⇙△	下	25	
ライトハンドスタップ	⬇⇨△	中	40	
キャットスラスト	⬇⇨□	中	30	
ブラッディーシザース	⇖□+△	不能	50	
ハンマーヒール	⇨➡☆○	中	20	
スネイクブレード	⬇×××	下、下、中	12,19,25	
スネイクキック	⬇××⇩×	下、下、下	12,19,7	
ハンティングホーク	⇗×○×	中、上、上	15,14,25	
延髄斬り	⇨⇨×+○	上	40	
ブラックショルダーアタック	⇨□+○	中	30	
ジャンプインナックルボム	⇗(or⬈)☆□+△	中	35	
ジャンプインスーパーナックルボム	⇗(or⬈)☆□+△⬇	不能	45	
スーパーナックルボム	⇗(or⬈)□+△⬇	不能	45	
クナイ斬り	⇦△	不能	22	
クナイ駆け	⇨⇨☆△	不能	25	
魔神拳	立ち上がり途中に△	中	25	
竜車蹴り	⇖×	中	20	
竜車蹴り鬼殺し	⇖×△	中、中	20,25	
鬼哭連拳	□△△	上、上、上	5,15,18	
閃光烈拳	□□△	上、上、中	7,8,15	
踵落とし	立ち上がり途中に○○	中、中	13,21	
右踵落とし	⇨○	中	27	
左踵落とし	⇨⇨×	中	23	
破砕蹴	○×	中	25	
トルネードキック	立ち上がり途中に×+○	上	28	
ケツアルクアトル	⇨➡△	中、不能	15,20	
感念障壁	⇦□+△(相手の攻撃と同時)	返し技	25	
気合い溜め	□+△+×+○	特殊動作		
リフトアップスラム	接近して□+×	投げ技	30	△
ベアハッグ	接近して△+○	投げ技	10,25	□
ブルートスロー	左側面で接近して□+×or△+○	投げ技	10,15,25	△
ハンギングネックスロー	右側面で接近して□+×or△+○	投げ技	40	□
ブラッドサッカー	背後から接近して□+×or△+○	投げ技	70	
背中向きから投げ	背を向けて□+×or△+○	投げ技		
残月	接近して⇙⬋△+○	投げ技	30	

【コマンドリスト表記の補足】「⇨□or⇨⇨□」とは、「⇨□」または「⇨⇨□」と入力するとその技が出るという意味です。「⇨(⇘)□」とは、「⇨□」または「⇘□」と入力するとその技が出るという意味です。

アンナ・ウイリアムズ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上、上	4,10	
双掌破	⇨⇨●or立ち途中に●	中	25	
トリプルスマッシュ	●(⇧●)●●	上(中)、上、上	4,10,15	
ダブルスマッシュ	●●	上、上	10,15	
ＰＫコンボ	●●	上、上	10,20	
ＰＤＫコンボ	●⬇●	上、下	10,10	
ニールキック	⇨⇨●	中	20	
フラッシュコンボ	⇧●●●	中、上、上	10,10,6	
ラピッドキックコンボ	⇧●●●●	中、上、上、上	10,6,8,15	
アッパーストレート	⇧●●	中、上	10,15	
ハンティングキックコンボ	⇩(⬈)●●●	上、下、上	20,10,14	
レイプキック	⇩●☆●orしゃがんだ状態から●☆●	特殊中、中	5,10	
ボーンカッター	⇨⇨⇨●or⇩●	中	13	
ハンティングスワン	⇧●(⇩⇩でキャンセル)	不能	95	
レフトハイ＆ライトハイキック	●●	上、上	25,15	
シットスピン＆ライトハイキック	⬇●☆●or⇩●☆●	下、上	12,15	
クリークアタックコンボ	⇧●●●●	中、上、上、下	10,12,6,8	
クリークアタック＆レフトローキック	⇧●●⬇●	中、上、下	10,12,10	
クリークアタック＆レフトハイキック	⇧●●●	中、上、上	10,12,20	
クリークアタック＆ライトハイキック	⇧●●●	中、上、上	10,12,15	
レフトミドル＆ライトハイキック	⇧●●	中、上	10,15	
フローズンキック	⬇(⇩)●●	特殊中、中	8,15	
スパークコンボ	●(⇧●)●●⬅(⬈)●	上(中)、上、上、下	4,10,6,8	
ライトローキック＆バックスピンチョップ	⇩●orしゃがみ中に●●	特殊中(下)、上	7(10),10	
ライトハイキック＆レフトスピンローキック	●●	上、下	15,15	
レフトスピンローキック＆ライトアッパー	⬇(⇩)●●●	下、中	12,10	
エンプレスヒール	⇩(⇧)●	下	20	
ビンタ	⬅●	上	15	
往復ビンタ	⬅●●	上、上	15,18	
クイックサマーソルトキック	⬆(⬉or⬈)●	中	21	
サマーソルトキック	⬇⬆(⬉or⬈)●	中	28	
クロスカットソー	⬅●●●	上、上、中	10,8,12	
コールドブレード	しゃがみ前進始め●	下	18	
ライトハンドスタップ	しゃがみから⇨●	中	22	
キャットスラスト	しゃがみから⇨●	中	27	
ブラッディシザース	⇩●	不能	50	
ブラッディカオス	横移動中に●	中、中	8,21	
カオステイル	横移動中に●	下	16	
エクスキューショナー	⇨➡●	上	21	
リフトショット	立ち途中に●	中	15	
ガード崩し	➡●⇨●	不能	0	
ツイスティングラッシュコンボ 1	●(or⇧●)●●●●	上、上、上、上、上、中	4,10,6,15,12,17	
ツイスティングラッシュコンボ 2	●(or⇧●)●●●●	上、上、上、上、上、中	4,10,6,15,12,13	
ツイスティングラッシュコンボ 3	●(or⇧●)●●●●	上、上、上、上、上、下	4,10,6,15,12,21	
ツイスティングラウンドコンボ A	⬊●●●●	中、上、上、上、中	10,10,15,12,17	
ツイスティングラウンドコンボ B	⬊●●●●	中、上、上、上、中	10,10,15,12,13	
ツイスティングラウンドコンボ C	⬊●●●●	中、上、上、上、下	10,10,15,12,21	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
カオスジャッジメント①	⬅●	特殊構え		
ピッキングヒール	①中に●	中	21	
逆ＰＤＫコンボ	●●	上、下	4,8	
バク転	⇩●(⇩⇦でも出る)	特殊移動		
気合い溜め	●			
四方投げ	接近して●	投げ技	30	●
居反	接近して●	投げ技	30	●
挟み肘打ち	左側面で●or●	投げ技	40	●
首刈り落とし	右側面で●or●	投げ技	38	●
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		●or●
飛びつき前方回転逆三角絞め	背後から接近して●or●	投げ技	60	
返し技	相手の攻撃に合わせて⇦●or⇦●	返し技		
抱え込み肘打ち	接近して⇧⬊●	投げ技	50	●
首刈り投げ	接近して⬈●	投げ技	40	●
掌握②	接近して⇩⇧⇨●	投げ技	15	●
首刈十字固	②中に●●●	投げ技	30	●
立逆腕固③	②中に●●●	投げ技	20	●
裏門鷹羽絞	③中に●●●●	投げ技	25	●
捨逆腕固	③中に●●●●	投げ技	25	●
閂投げ	③中に●●●●	投げ技	30	●
腕挫立十字固④	②中に●●●	投げ技	30	●
腕挫裏十字固	④中に●●●●	投げ技	32	●
前方回転腕絡	④中に●●●●	投げ技	32	●

ブライアン・フューリー

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ソーク・クラブ	⇨●	上	26	
ワンツーローキック	●●●	上、上、下	6,8,15	
ストッピング	⇦●	上	20	
ストッピングフェイントニー	⇦●●	上、中	20,12	
スライサー	⇨⇨●	中	36	
ガトリングコンビネーション	●●●●	中、中、中、下	18,11,10,12	
ストッピングフェイントストレート	⇦●●	上、上	20,12	
ライジングコンビネーション	⇨●●●●	上、上、中、中	8,8,11,14	
クイックソバット	●●	中、上	18,16	
スナイパーソバットコンボ	⇨●●●	上、中、上	18,14,18	
サザンクロスコンビネーション	●●●	上、上、中	6,15,17	
レフトボディーブロー	⇧●	中	10	
ライトニングブロー	⬊●●●●	中、中、中、中	10,15,12,11	
ライトボディーブロー	⇧●	中	18	
マッハパンチ	⇨➡●	上	30	
ダブルボディーブロー	⬈●●	中、中	10,16	
ボディーアッパー	立ち上がり途中に●	中	18	
アトミックブロー	立ち上がり途中に●ヒット後●●	中、投げ	18,21	
リフトアッパー	立ち上がり途中に●	中	18	
デビルクロー	横移動中に●	上	33	
ブレイジングコンビネーション	●●●●	上、上、中、下	6,8,11,12	
ガトリングプラスワン	●●●●	中、中、中、中	18,11,10,14	
ストッピングトリプルパンチ	⇦●●●●	上、上、中、中	20,12,11,14	
ファントムクロー	横移動中に●●	中	28	

鉄拳3

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
スネークファング	●or⇩●or⬇●or⇦●	中、中	14,21	
スナイパーソバット	⇦(⬈●)	中	25	
フライングヒール	⇦(⬈●)	中	⇦21 ⬈22	
ニークラッシュ	立ち上がり途中に●	中	22	
ダブルニークラッシュ	立ち上がり途中に●●	中、中	22,16	
クイックローキック	⇩●	下	9	
レッグスラッシュ	⇦●	中	26	
スネークコンビネーション	●●●●●	上、上、上、上、上	6,15,21,21,21	
スネークエッジ	⇦●	下	17	
サイドハンマー	横移動中に●	上	26	
グラビトンハンマー	⇦●	不能	60	
クイックグラビトンハンマー	⇨●	不能	21	
スウェー	⇩⇧⬅	特殊動作		
スウェー＆スマッシュ	⇩⇧⇦☆●	上	21	
サザンクロスブラスワン	●●●●	上、上、中、上	6,15,17,16	
ライトバックナックル	⇦●	上	21	
ダブルバックナックル	⇦●●	上、上	21,21	
マッハコンビネーション	⇦●●●	上、上、上	21,21,21	
スラッシュコンビネーション(A)	⇦●●	上、中	21,26	
スラッシュコンビネーション(B)	⇦●●●	上、上、中	21,21,26	
アトミックコンビネーション(A)	●●●●	上、上、上、中	6,15,21,26	
アトミックコンビネーション(B)	●●●●●	上、上、上、上、中	6,15,21,21,26	
フリーズコンビネーション	⇦●●●●	上、上、中、下	20,12,11,12	
ショートアッパー	立ち上がり途中に●	中	12	
サイドロー	⇩●	下	15	
フライングニールキック	⇦⬅●	上	25	
気合い溜め	●	特殊動作		
ＤＤＴ	接近して●	投げ技	30	●
落下式ブレーンバスター	接近して●	投げ技	30	●
フリーフォール	左側面で接近して●or●	投げ技	40	●
ニーブラスト	右側面で接近して●or●	投げ技	40	●
ハンマースロー	背後から接近して●or●	投げ技	60	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		
デスメッセンジャー	⬇⇦⇩⬊●	投げ技	10,8,27	●
下段さばき	⇩(⇦)●or⇩(⇦)●	返し技		

三島平八(ミシマ ヘイハチ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上、上	5,8	
螺旋襲刃脚	⇦●●	上、下	25,15	
風神拳	⇨☆⇩⇘●	中	25	
空斬脚	⇨⇩⇘●	中(ガード後よろけ)	30	
右踵落とし	⇨●	中	27	
踵落とし	立ち上がり途中に●●	中、中	12,21	
閃光烈拳	●●●	上、上、中	5,8,18	
破砕蹴	●●	中	25	
雷神拳	⇨☆⇩⇘●	中	35	
鬼哭連拳	●●●	上、上、上	5,8,18	
無双連拳	⇦●●	中、中	8,21	

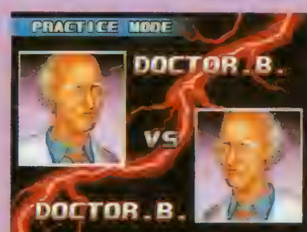
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
奈落払い	⇨☆⇩⬊●●●●	下、下、下	17,14,14	
奈落払い踵切り	奈落払い中に☆●●	中、中	18,21	
左踵落とし	⇨⇨●	中	24	
崩拳	⇩⇘⇨●	中	30	
激斬脚	⇨☆⇩⇘●	中	35	
地斬脚	⇨☆⇩⬊●	下	21	
裏旋空刃脚	⇦●●	中、中	17,22	
鬼神拳	⇨⇨●	中	30	
影足	⇦⇦☆●	特殊移動		
瓦割り	しゃがみ途中に●	中	15	
瓦割り崩拳	しゃがみ途中に●●	中、中	15,26	
鬼下駄	相手がダウン中に⬇●	ダウン攻撃	25	
鬼瓦	⬇●	不能	70	
奈落払い鬼神拳	⇨☆⇩⬊●●●●☆●	下、下、下、中	17,14,14,22	
奈落払い雷神拳	⇨☆⇩⬊●●●●☆●	下、下、下、中	17,14,14,35	
羅生門	⇦●	中	25	
多聞殺・壱	⇨●⇦●●	上、中、中	6,21,25	
多聞殺・弐	⇨●⇦●●	上、特殊中、中	6,21,30	
一徹	●でカウンターヒット喰らい時に⇦	返し技		
剛掌破	●	中	22	
激剛掌波	⇨●●	中	22	
鬼哭剛掌波	●●●●	上、上、中	5,8,22	
挑発	●	特殊動作		
気合い溜め	●	特殊動作		
裸締め	接近して●	投げ技	30	●
金剛落とし	接近して●	投げ技	30	●
断頭手	左側面で接近して●or●	投げ技	40	●
奈落	右側面で接近して●or●	投げ技	46	●
仁王砕き	背後から接近して●or●	投げ技	60	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		
超ぱちき	接近して⇨➡●	投げ技	33	●
ぱちきくらべ	接近して⇨➡●	投げ技	29(クマ42)	

PS版最後の隠しキャラ Dr.ボスコノビッチ登場!!

もうすでに知っている人もいると思うけど、ＰＳ版「鉄拳３」ではあのボスコノビッチ博士が使用可能となるのだ。ジャックの開発者にして永久機関の製作者である博士は、どうすれば使用可能になるのか？　まず「鉄拳フォースモード」をクリアすると、金・銀・銅の鍵が手に入れるよね。この鍵を３つ入手した状態で、再度「フォースモード」に挑んでみよう。すると通常は４つしかステージがないのだが、ステージ４のあとで対ボスコノビッチ戦が始まるのだ。ここで博士に勝つと彼が使用可能になる。また総コンティニュー回数が 700を超えた場合でも、彼が使用できるようになる。その場合、ＶＳモードを利用すると350回で済むことを覚えておこう。



▲これが対ボスコノビッチ戦のステージ５。鍵が３つ表示されているのがわかるかな？



▲博士に勝てば、プレイヤーキャラとして使用できるようになる。個性的な技をたくさん使うぞ。

パラサイト・イヴ

本編クリア後に出現する77フロアの自動生成ダンジョン"クライスラー・ビルディング"を制覇せよ!

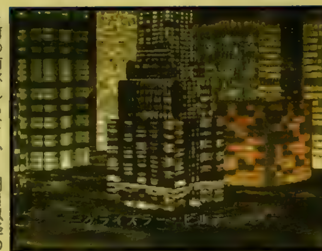
発売中 シネマティックRPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、AC(DUAL SHOCK対応 ※振動対応なし)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

50階以降には本編にも登場しなかった強力なボスが出現したりして、とてつもなく攻略が困難な〝クライスラー・ビルディング〟。実はこのダンジョンを最後までクリアすると、本編のラストとは別バージョンのエンディングが用意されていたりします。つまり、クライスラー・ビルをクリアしたエンディングを見るまでは、本当にゲームを終わらせたとは言えないのです。今回の攻略記事を参考に、頑張ってこの〝鬼ビル〟の完全制覇を目指しましょう! (がんのじ)

もう1つのエンディングが最上階にある! クライスラー・ビルディングを徹底攻略!

2周目以降のエクストラ・ゲーム(本編クリア後に始まる)に出現する〝クライスラー・ビルディング〟は、謎解きや仕掛けはないものの、強力なNMCと迷路のように複雑なフロアがプレイヤーを悩ませる難攻不落のダンジョンだ。ここでは、77階からなるこのスポットを徹底攻略!



▶何の前ぶれもなく、2周目以降の全体マップに突如出現する。

●Ayaの新たな戦い [Ex Game(エクストラ・ゲーム)]は、こう戦え!

エクストラ・ゲームは、1周目のプレイでウェインに預けていたアイテムと、持っていたBPが引き継がれた状態でスタートする。以降はストーリー本編をクリアするたびに、上の条件で再び本編を最初からやり直すことになるのだ。

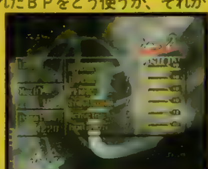
必要なアイテムを次の周に持ちこせ!

エクストラ・ラウンドには、プレイヤーが名前をつけた装備品と、ウェインに預けていた特殊アイテム以外のアイテムが引き継がれる。本編のラスボスと戦う前に、回復アイテムや弾丸、ロケット弾などをできるだけ預けておけば、次の周回のプレイがそれだけ楽になるぞ。クライスラー・ビル攻略のために、アイテムもごっそりため込んでおこう。



大量に得られるBPを有効に使おう

ラスボスを倒した時点で持っていたBPがすべて引き継がれるほかに、エクストラ・ゲームでは1日をクリアするたびに大量のBPを獲得できる。手に入れたBPをどう使うか、それが大きなポイントだ。次の周回にクライスラー・ビル攻略の望みをかけて、BPを極力使わずに本編をクリアする手もある。



「PLUS(付加値)」をためまくろう!

2周目以降のプレイで手に入る装備品を強化するアイテムは、すべて愛用の武器、防具に使うのが基本。1つの武器と防具を徹底的に鍛え上げないとクライスラー・ビル攻略は難しいぞ。

【クライスラー】攻略の基本ポイントはこれ!

1 「クライスラー鍵○」を入手したら必ずビルを出てセーブだ!

クライスラー・ビルディングでは10フロアごとにボスクラスのNMCが出現し、倒すと「クライスラー鍵○」を落とす。この鍵を入手すると、1階からそのボスがいたフロアまでのあいだをエレベーターで自由に行き来できるようになるぞ。つまり、気軽に10フロアずつの制覇を目指していけばいいのだ。ただし、鍵を入手したら必ず1階まで戻り、ビルを出てセーブをしよう。



◀宝箱部屋に行きそびれたフロアがあれば、戻ることも可能だ。

2 「レアトレカ」を集めて「ツールキット」&「万能ツールキット」をもらおう!

「レアトレカ」をウェインに渡して増やしたスロットの合計が10個を超えたあとに、〝レアトレカ・コレクション〟のコマンドを選ぶと、夢のアイテム「ツールキット」がもらえるぞ。さらにその上に4個以上スロットを増やせば、究極の「万能ツールキット」がもらえる! これらはチューンナップが無限に実行可能になる逸品だ。〝装備の改造〟を繰り返して、絶対にゲット!!



◀入手後はチューンナップやり放題! 装備品を存分に強化できる。

3 ダンジョンの基本構造を覚えよう!

ビル内の各フロアは、目印も見た目の変化もなく現在位置を把握しにくい。自分の通った道を簡単にマッピングしながら、探索を進めるのがいいだろう。覚えておきたいのは、上のフロアへの階段は必ず縦に伸びる通路の先(上方向)に、エレベーターと宝箱部屋は必ず横に伸びる通路にあるということ。これを知っているだけで、迷うことはかなり減るはずだ。



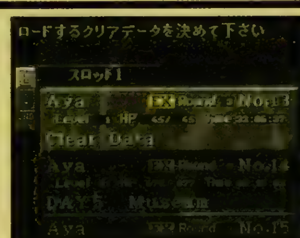
◀行きあたりばったりで歩いていると、道に迷う危険性が高い。

上への階段	エレベーター	宝箱部屋



4 それでもダメなら"3周目"がある!!

2周目にどれだけ装備を強化しても、ボスが倒せないなどの理由でどうしても先に進めなくなることがある。そんなときは、本編のストーリーをクリアしてしまおう。そうすると怒濤の3周目に突入し、もう一度、BPやアイテムを手に入れながら、さらに装備品を強化することができるのだ。ビル攻略の経過は本編を何周クリアしても残っているので、根気よくチャレンジだ!



◀周回を重ねて装備品を強化していけば、いつかは(?)クリア可能。

全フロアの全アイテムをゲットせよ!

強力なNMCとの厳しい戦いを強いられるクライスラー・ビルだが、その反面、本編のルートでは手に入らない貴重なアイテムや装備品を入手することができる。このページのリストをもとに、ビル内にあるすべてのアイテムを必ずゲットしよう！

宝箱の出現位置は6つ



出現フロア別・武器&防具リスト

[武器] ●実用性のない武器はどんどんチューンナップの材料にしてしまおう

フロア	名称	種類	ATTACK	RANGE	BULLETS	SLOTS	追加効果
2階〜10階	USP改	ハンドガン	58(58+0)	59(57+2)	11(11+0)	2	—
	P228	ハンドガン	59(59+0)	56(55+1)	13(12+1)	2	—
	P226	ハンドガン	63(63+0)	57(57+0)	12(11+1)	2	連射度2
	M1911A 4	ハンドガン	68(68+0)	63(62+1)	9(9+0)	2	—
	M16A 2	ライフル	55(53+2)	124(124+0)	19(18+1)	2	連射度3
	M79改3	グレネードランチャー	61(59+2)	65(65+0)	10(10+0)	4	—
11階〜20階	クラブ改4	クラブ	80(78+2)	10(10+0)	0	3	ぶんどり、反撃、クリティカル
	P229	ハンドガン	71(71+0)	56(56+0)	13(13+0)	1	連射度3
	M96	ハンドガン	77(75+2)	59(59+0)	16(14+2)	5	—
	AM44	ハンドガン	78(78+0)	58(58+0)	13(12+1)	2	—
	フルUZ	マシンガン	68(68+0)	50(49+1)	43(42+1)	3	連射度10、乱れ撃ち
	M203改4	グレネードランチャー	68(68+0)	65(65+0)	7(7+0)	5	—
21階〜30階	Mark23	ハンドガン	82(81+1)	61(60+1)	13(13+0)	2	連射度3、先制攻撃
	M870改1	ショットガン	63(63+0)	64(63+1)	5(5+0)	7	バースト
	64シキ	マシンガン	51(50+1)	114(112+2)	16(14+2)	4	連射度3、クリティカル
	M79改4	グレネードランチャー	75(75+0)	69(67+2)	8(8+0)	5	—
31階〜40階	M1911A 5	ハンドガン	86(85+1)	63(63+0)	11(10+1)	2	—
	マーベリック	ショットガン	82(82+0)	71(69+2)	7(7+0)	5	バースト
	MP 5 A 5	マシンガン	68(67+1)	48(48+0)	29(28+1)	2	連射度2、掃射
	PSG−1	ライフル	75(75+0)	120(120+0)	19(18+1)	5	連射度2
41階〜50階	G20	ハンドガン	65(65+0)	62(61+1)	14(12+2)	2	反撃
	USP改2	ハンドガン	76(75+1)	58(58+0)	13(12+1)	2	連射度2、先制攻撃
	SAR	ライフル	86(85+1)	136(135+1)	16(16+0)	2	—
	M79改5	グレネードランチャー	94(94+0)	69(68+1)	11(10+1)	4	—
	AT 4 改1	ロケットランチャー	186(186+0)	281(280+1)	1(1+0)	—	—
51階〜60階	FA−MAS	ライフル	119(119+0)	169(168+1)	26(26+0)	6	連射度3
	MP 5 SD 6	マシンガン	89(89+0)	52(52+0)	32(31+1)	4	連射度3、掃射
	M712	ハンドガン	87(85+2)	64(63+1)	11(10+1)	2	反撃
	S12	ショットガン	98(97+1)	72(72+0)	9(8+1)	6	バースト
61階〜69階	M96 R	ハンドガン	89(88+1)	59(59+0)	20(20+0)	2	連射度2、トリプルコマンド
	XM177E 2	ライフル	99(99+0)	159(158+1)	17(16+1)	5	クリティカル
	M500改1	ショットガン	76(75+1)	67(67+0)	6(6+0)	5	連射度3、バースト
	M203改5	グレネードランチャー	81(80+1)	68(67+1)	8(6+2)	4	サイアナイド

[防具] ●上のフロアに行くほど強力な防具が手に入るのだ

フロア	名称	素材	DEFENSE	P.ENERGY	CRITICAL	SLOTS	追加効果
2階〜10階	Svジャケット	サバイバル	42(42+0)	40(38+2)	33(33+0)	2	アイテムスロット+1
	Kvジャケット	ケブラー	46(46+0)	45(45+0)	21(21+0)	2	—
	Spベスト改	スペクトラ	50(49+1)	41(41+0)	25(24+1)	2	—
11階〜20階	Crジャケット	セラミック	44(43+1)	45(45+0)	34(33+1)	4	—
	Kvスーツ	ケブラー	56(55+1)	56(56+0)	28(27+1)	2	—
	Spスーツ	スペクトラ	60(58+2)	52(52+0)	29(29+0)	2	—
21階〜30階	Cmジャケット	ケミカル	42(42+0)	50(48+2)	33(32+1)	2	オートヒール
	Svスーツ	サバイバル	47(46+1)	42(42+0)	40(38+2)	3	アイテムスロット+2
	Bジャケット改	バイオ	55(55+0)	62(61+1)	32(30+2)	2	暗闇回避
31階〜40階	Svスーツ改	サバイバル	52(51+1)	45(45+0)	41(41+0)	3	アイテムスロット+2
	Cmスーツ	ケミカル	52(52+0)	58(57+1)	35(35+0)	3	オートメディック
	Kvアーマー	ケブラー	70(69+1)	68(67+1)	32(30+2)	2	—
	Spアーマー	スペクトラ	75(75+0)	70(69+1)	33(32+1)	2	—
41階〜50階	Bスーツ	バイオ	48(48+0)	55(54+1)	27(27+0)	3	暗闇回避、混乱回避、毒回避
	Cmアーマー	ケミカル	52(52+0)	56(55+1)	38(37+1)	4	オートヒール、オートメディック
	Crスーツ	セラミック	65(65+0)	68(67+1)	39(37+2)	4	HPアップ、ATダウン
	Svアーマー	サバイバル	66(65+1)	62(62+0)	47(45+2)	2	アイテムスロット+4
51階〜60階	Bスーツ改	バイオ	70(69+1)	76(75+1)	34(34+0)	2	混乱回避、攻撃ダウン
	Spアーマー改	スペクトラ	87(86+1)	80(79+1)	40(39+1)	2	攻撃力アップ
	Crアーマー	セラミック	92(91+1)	90(89+1)	43(42+1)	5	HPアップ、ATダウン
61階〜69階	Svアーマー改	サバイバル	79(78+1)	70(69+1)	49(48+1)	4	アイテムスロット+4
	Bアーマー	バイオ	85(85+0)	86(86+0)	45(45+0)	6	毒回避、硬直回避、盗み回避
	Cmアーマー改	ケミカル	89(88+1)	97(96+1)	41(41+0)	5	PEアップ、攻撃力ダウン
	Crアーマー改	セラミック	107(106+1)	104(102+2)	51(48+3)	7	HPアップ

フロア別出現アイテムリスト

クライスラー・ビルの宝箱部屋に置かれているアイテムは、必ず下のリストの横1列の組み合わせになっている。この組み合わせが10フロア分ごとにシャッフルされて、各フロアに割り当てられるぞ。アイテムをすべて持ちきれるよう、"アイテムキャパシティ"を上げておこう。

2階〜10階	Kvジャケット	M79改3	PE防御+1〜4	
	P226	防御力+1〜4	PE防御+1〜4	
	USP改	ツール	CR回避+1〜4	攻撃力+1
	CR回避+1〜4	Svジャケット		
	P228	PE防御+1〜4	CR回避+1〜4	レアトレカ①
	ツール	Spベスト改	M1911A 4	ツール
	攻撃力+1〜4	装弾数+1〜4	攻撃力+1〜4	
	装弾数+1〜4	ツール	ツール	命中距離+1〜4
	CR回避+1〜4	ツール	M16A 2	
11階〜20階	P229	AM44		
	Kvスーツ	ツール		
	宝箱モンスター	ツール		
	クラブ改4	防御力+1〜4	万能ツール	
	PE防御+1〜4	Spスーツ		
	防御力+1〜4	Crジャケット		
	攻撃力+1〜4	ツール	レアトレカ②	
	M96	ツール	装弾数+1〜4	
	レアトレカ③	命中距離+1〜4	フルUZ	
	ツール	M203改4	ツール	
21階〜30階	防御力+1	64シキ		
	???(※)	命中距離+1〜4		
	ツール	宝箱モンスター		
	M870改1	ツール	攻撃力+1〜4	
	Cmジャケット	宝箱モンスター		
	M79改4	Svスーツ	ツール	
	CR回避+1〜4	Mark23	万能ツール	
	ツール	万能ツール	装弾数+1〜4	
	攻撃力+1〜4	レアトレカ④	Bジャケット改	
	レアトレカ⑤	ツール	ツール	
31階〜40階	ツール	宝箱モンスター		
	マーベリック	命中距離+1〜4		
	ツール	宝箱モンスター		
	レアトレカ⑥	Spアーマー	レアトレカ⑦	MP 5 A 5
	宝箱モンスター	レアトレカ⑧		
	Kvアーマー	宝箱モンスター		
	ツール	防御力+1〜4	Svスーツ改	ツール
	フル回復	ツール	Cmスーツ	
	CR回避+1〜4	M1911A 5	防御力+1	レアトレカ⑨
	ツール	万能薬	装弾数+1〜4	PSG−1
41階〜50階	Crスーツ	宝箱モンスター		
	宝箱モンスター	宝箱モンスター		
	宝箱モンスター	Bスーツ		
	M79改5	装弾数+1〜4		
	宝箱モンスター	USP改2		
	宝箱モンスター	ツール		
	AT 4 改1	万能ツール	PE防御+1〜4	レアトレカ⑩
	ツール	レアトレカ⑪	SAR	
	Cmアーマー	命中距離+1〜4	攻撃力+1〜4	ツール(2カ所)
	攻撃力+1〜4	Svアーマー	G20	ツール
51階〜60階	宝箱モンスター	Bスーツ改		
	宝箱モンスター	宝箱モンスター		
	FA−MAS	宝箱モンスター		
	MP 5 SD 6	万能ツール		
	宝箱モンスター	M712		
	万能薬	宝箱モンスター		
	CR回避+1〜4	Spアーマー改	レアトレカ⑫	
	ツール	ツール	ツール	
	PE防御+1〜4	フル回復	Crアーマー	S12
	防御力+1〜4	命中距離+1〜4		
61階〜69階	宝箱モンスター	防御力+1〜4		
	宝箱モンスター	宝箱モンスター		
	M96 R	万能ツール	ツール	Bアーマー
	M500改1	フル回復	万能ツール	PE防御+1〜4
	宝箱モンスター	宝箱モンスター		
	Cmアーマー改	装弾数+1〜4	万能ツール	
	PE防御+1〜4	ツール	Crアーマー改	レアトレカ⑬
	攻撃力+1〜4	Svアーマー改	M203改5	
	ツール	命中距離+1〜4	万能薬	XM177E 2
	レアトレカ⑭	宝箱モンスター		

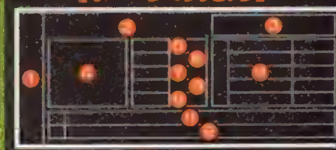
※攻撃力+1、防御力+1、CR回避+1、命中距離+1のいずれかを入手。

保存版 ●攻略に役立つ情報を一挙公開!

NMC DATA

『P.E.』において戦闘を有利に進めるには、まずNMCの特徴と強さを知ることが大切。ということで、ここからは一部のボスを除く、ストーリー本編とクライスラー・ビルディングに登場するNMCのデータを大公開するぞ。戦闘時には、これらを最大限活用してほしい。ちなみに追加効果部分の○は良く効く、△は普通、×は効果なしを表している。

【データの見方】



●出現スポット、●NMCの名称、●最大HP、●グラフィック、●レベル、●得られる経験値、●得られるBP、●防御力、●ATの溜まる早さ(行動の早さ)、●「追加効果」による効力の有無、●落とすアイテム、●盗めるアイテム

ストーリー本編

●Rat 1 からEve最終形態まで、ストーリー本編に登場するNMCのデータを完全網羅!

カーネギー・ホール

Eve1(イヴ第1形態) HP 40



		追加効果	
LV	1	ヒート	△
EXP	0	フリーズ	△
BP	0	トランキル	×
DEF	9	アシッド	×
AT	60	サイアナイド	×

落 —
盗 —

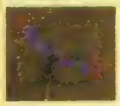
Rat1-hall(ネズミ1) HP 13



		追加効果	
LV	2	ヒート	
EXP	2	フリーズ	×
BP	5	トランキル	
DEF	4	アシッド	△
AT	45	サイアナイド	

落 弾+6
盗 弾+6

Parrot1(オウム1) HP 10



		追加効果	
LV	2	ヒート	×
EXP	1	フリーズ	
BP	2	トランキル	×
DEF	4	アシッド	
AT	60	サイアナイド	

落 弾+6、回復剤1
盗 弾+6

Eve2(イヴ第2形態 けいこ場) HP 92



		追加効果	
LV	4	ヒート	×
EXP	0	フリーズ	×
BP	0	トランキル	×
DEF	5	アシッド	×
AT	60	サイアナイド	×

落 —
盗 PE防御+1 PE防御+3

下水道(カーネギー・ホール地下)

Frog1(カエル1) HP 34



		追加効果	
LV	4	ヒート	×
EXP	4	フリーズ	○
BP	8	トランキル	×
DEF	6	アシッド	×
AT	55	サイアナイド	△

落 弾+6 回復剤1
盗 弾+6

Rat1-sewer(ネズミ1) HP 14



		追加効果	
LV	2	ヒート	
EXP	3	フリーズ	×
BP	5	トランキル	△
DEF	4	アシッド	△
AT	60	サイアナイド	

落 回復剤2 蘇生薬 回復剤1
盗 回復剤2

下水道(カーネギー・ホール地下)

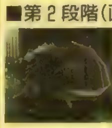
Alligator1(ワニ1) HP 120

■第1段階(エンカウント直後)



		追加効果	
LV	7	ヒート	
EXP	30	フリーズ	×
BP	—	トランキル	
DEF	200	アシッド	×
AT	80	サイアナイド	×

■第2段階(画面切り替わり後)



		追加効果	
LV	7	ヒート	○
EXP	80	フリーズ	×
BP	31	トランキル	×
DEF	6	アシッド	×
AT	80	サイアナイド	×

第1段階では、尻尾のみを徹底攻撃して追いつめよう。

落 Kvベスト
盗 攻撃力+1/CR回避率+1

セントラル・パーク

Snake1(ヘビ1) HP 32



		追加効果	
LV	7	ヒート	×
EXP	6	フリーズ	△
BP	5	トランキル	△
DEF	18	アシッド	△
AT	72	サイアナイド	△

落 弾+6 回復剤1
盗 毒治療薬 回復剤1

Snake1-poison(毒ヘビ1) HP 44



		追加効果	
LV	8	ヒート	×
EXP	8	フリーズ	△
BP	7	トランキル	△
DEF	18	アシッド	×
AT	70	サイアナイド	×

落 弾+6 毒治療薬
盗 毒治療薬 回復剤2

Monkey1(サル1) HP 57



		追加効果	
LV	10	ヒート	△
EXP	10	フリーズ	△
BP	9	トランキル	×
DEF	18	アシッド	△
AT	48	サイアナイド	△

落 弾+6 攻撃力+1
盗 回復剤1 攻撃力+2

Crow1-C.P.(カラス1) HP 35



		追加効果	
LV	8	ヒート	△
EXP	6	フリーズ	△
BP	6	トランキル	△
DEF	18	アシッド	△
AT	65	サイアナイド	

落 弾+6、ガラクタ 回復剤1
盗 ガラクタ 回復剤2

セントラル・パーク

Bear1(シロクマ1) HP 75



		追加効果	
LV	12	ヒート	
EXP	12	フリーズ	△
BP	16	トランキル	×
DEF	18	アシッド	△
AT	45	サイアナイド	△

落 回復剤2、弾+15/回復剤1
盗 弾+6 弾+15

Plant1(植物1) HP 60



		追加効果	
LV	11	ヒート	○
EXP	10	フリーズ	△
BP	9	トランキル	×
DEF	18	アシッド	×
AT	60	サイアナイド	×

落 弾+6 毒治療薬
盗 弾+6/毒治療薬

Giantworm(巨大ミミズ) HP 120

■第1段階(最小時)



		追加効果	
LV	13	ヒート	△
EXP	—	フリーズ	×
BP	—	トランキル	×
DEF	18	アシッド	×
AT	40	サイアナイド	×

■第2段階(少し大きく…) HP 150



		追加効果	
LV	13	ヒート	△
EXP	—	フリーズ	×
BP	—	トランキル	×
DEF	18	アシッド	×
AT	45	サイアナイド	×

■第3段階(かなり大きく…) HP 180



		追加効果	
LV	13	ヒート	△
EXP	—	フリーズ	×
BP	—	トランキル	×
DEF	18	アシッド	×
AT	50	サイアナイド	×

■第4段階(最大時) HP 210



		追加効果	
LV	13	ヒート	△
EXP	80	フリーズ	×
BP	80	トランキル	×
DEF	18	アシッド	×
AT	55	サイアナイド	×

いきなり4体で襲ってくるので慌てるが、出てくる場所は一定なので攻撃パターンは読みやすい。1体ずつターゲットを決めて落ち着いて撃破しよう。最大になったときの体当たりは、画面左上(写真)が安全地帯だ。



落 防御力+1/攻撃力+1/弾+15
盗 弾+15/ツール

知ってトクする 捜査・戦闘を効率よく進めるための「P.E.」ミニ講座!!

捜査に役立つ知識が満載でプレイヤーの悩みを解決!

1 弾丸のストックを切らさないためには?

弾切れのもっとも大きな要因は、連射度の数が多い武器を装備していること。連射度の数が多いとトータルのダメージ量は増えるものの、それだけ弾丸の消費も多くなる。5体以上のNMCと一度に戦うことは少ないので、連射度は2～3に抑えておけば十分なのだ。

セントラル・パーク

Eve2(イヴ第2形態/馬車) HP 300

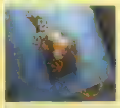


		追加効果	
LV	14	ヒート	△
EXP	0	フリーズ	△
BP	0	トランキル	×
DEF	18	アシッド	×
AT	100	サイアナイド	×

落 —
盗 PE防御+3 防御力+3

ニューヨーク市警17分署

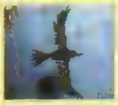
Rat2(ネズミ2) HP 70



		追加効果	
LV	16	ヒート	
EXP	26	フリーズ	×
BP	11	トランキル	
DEF	20	アシッド	△
AT	80	サイアナイド	

落 弾+6 回復剤1
盗 弾+6

Crow1-N.Y.P.D.(カラス1) HP 35



		追加効果	
LV	12	ヒート	△
EXP	6	フリーズ	△
BP	6	トランキル	△
DEF	22	アシッド	△
AT	65	サイアナイド	

落 弾+6/ガラクタ/回復剤1
盗 ガラクタ 回復剤2

Dogman1(犬男1) HP 102



		追加効果	
LV	17	ヒート	△
EXP	39	フリーズ	△
BP	15	トランキル	×
DEF	20	アシッド	△
AT	70	サイアナイド	△

落 回復剤2/ガラクタ
盗 回復剤2 回復剤1 回復剤3

Spider1(クモ1) HP 78



		追加効果	
LV	15	ヒート	△
EXP	20	フリーズ	
BP	13	トランキル	×
DEF	20	アシッド	△
AT	60	サイアナイド	×

落 弾+15 移動制限治療薬
盗 弾+6/弾+15

Big-dogman(巨大犬男) HP 150



		追加効果	
LV	18	ヒート	△
EXP	45	フリーズ	△
BP	23	トランキル	×
DEF	25	アシッド	△
AT	100	サイアナイド	△

落 SG500
盗 防御力+1 防御力+2

Kerberos(ケルベロス)



LV	?
EXP	?
BP	?
DEF	24
AT	?

左の頭部(ターゲット番号は3)は広範囲に衝撃波を放つので、まずはこいつを撃破。あとは体当たりとレーザー攻撃に注意しながら中央(1)、そして右(2)の順に倒そう。

追加効果	■左の頭部 HP 220	■右の頭部 HP 320	■中央の頭部 HP 450
ヒート	×		△
フリーズ		×	△
トランキル	×	×	×
アシッド	×	×	×
サイアナイド	×	×	×

落 M9改
盗 —

聖フランシス病院

Flyman1(ハエ男1) HP 118



		追加効果	
LV	19	ヒート	×
EXP	86	フリーズ	
BP	9	トランキル	△
DEF	33	アシッド	×
AT	100	サイアナイド	×

落 弾+6 回復剤2 移動制限治療薬
盗 弾+6 移動制限治療薬

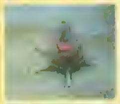
Ratman1(ネズミ男1) HP 126



		追加効果	
LV	20	ヒート	
EXP	92	フリーズ	×
BP	11	トランキル	×
DEF	33	アシッド	△
AT	75	サイアナイド	

落 回復剤2 弾+6
盗 弾+6 回復剤2

Bacterrium1(バクテリア1) HP 93



		追加効果	
LV	18	ヒート	○
EXP	48	フリーズ	×
BP	6	トランキル	
DEF	33	アシッド	
AT	50	サイアナイド	△

落 回復剤1 弾+6 毒治療薬
盗 弾+6 回復剤1

Bacterrium-king(巨大バクテリア) HP 201



		追加効果	
LV	20	ヒート	
EXP	60	フリーズ	×
BP	21	トランキル	×
DEF	33	アシッド	
AT	120	サイアナイド	×

落 Bベスト 弾+15
盗 防御力+1 防御力+2/ツール

Mixedman1(ごちゃませ人1) HP 170



		追加効果	
LV	21	ヒート	△
EXP	114	フリーズ	
BP	15	トランキル	△
DEF	33	アシッド	△
AT	65	サイアナイド	×

落 弾+15/移動制限治療薬 回復剤1
盗 回復剤2 移動制限治療薬

Mixedman1-ball(ごちゃませ人1の球体) HP 45



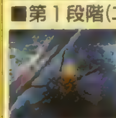
		追加効果	
LV	21	ヒート	△
EXP	4	フリーズ	△
BP	3	トランキル	×
DEF	33	アシッド	×
AT	40	サイアナイド	

落 —
盗 —

チャイナタウン

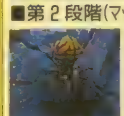
Spider-woman1(クモ女1)

■第1段階(エンカウント直後) HP 450



		追加効果	
LV	22	ヒート	△
EXP	—	フリーズ	△
BP	80	トランキル	×
DEF	33	アシッド	×
AT	70	サイアナイド	×

■第2段階(マップ切り替わり後) HP 320



		追加効果	
LV	23	ヒート	△
EXP	6500	フリーズ	△
BP	80	トランキル	×
DEF	33	アシッド	×
AT	60	サイアナイド	×

できるだけ距離を取って戦おう。武器はライフルがベスト。

落 G23
盗 ツール 万能ツール

聖フランシス病院

Spider(クモ ゴンドラ) HP 152



		追加効果	
LV	22	ヒート	△
EXP	20	フリーズ	○
BP	24	トランキル	×
DEF	30	アシッド	△
AT	80	サイアナイド	×

落 回復剤1 移動制限治療薬 弾+15
盗 攻撃力+1 攻撃力+2

第3埠頭倉庫

Rat3(ネズミ3) HP 215



		追加効果	
LV	26	ヒート	△
EXP	135	フリーズ	△
BP	25	トランキル	×
DEF	40	アシッド	△
AT	60	サイアナイド	△

落 弾+30
盗 弾+30

Spider2(クモ2) HP 242



		追加効果	
LV	26	ヒート	
EXP	185	フリーズ	△
BP	32	トランキル	×
DEF	40	アシッド	×
AT	50	サイアナイド	×

落 弾+30
盗 移動制限治療薬

Crab1(カニ1)

■胴 HP 856



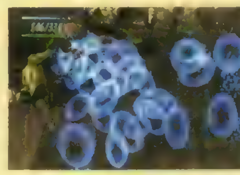
		追加効果	
LV	32	ヒート	△
EXP	2510	フリーズ	△
BP	100	トランキル	×
DEF	110	アシッド	×
AT	100	サイアナイド	×

■両腕(ハサミ) HP 420



		追加効果	
LV	27	ヒート	△
EXP	0	フリーズ	△
BP	80	トランキル	×
DEF	65	アシッド	×
AT	100	サイアナイド	×

目玉レーザーと巨大なハサミは、どちらも中央から左右に大きくかわせば回避できる。毒のブレスは、左右のハサミの横が安全地帯だ。まずは左右どちらかのハサミを倒し、最後に胴を攻撃。ヘイストを使うと楽に戦える。



▲この毒ブレスは、ハサミの横にいれば100%回避できる。

落 AT4/弾+30
盗 攻撃力+1/防御力+1

チャイナタウン

Snake2(ヘビ2) HP 99



		追加効果	
LV	22	ヒート	×
EXP	287	フリーズ	
BP	8	トランキル	×
DEF	34	アシッド	×
AT	84	サイアナイド	×

落 弾+6
盗 毒治療薬

Cat1(ネコ1) HP 135



		追加効果	
LV	23	ヒート	×
EXP	361	フリーズ	
BP	21	トランキル	×
DEF	34	アシッド	△
AT	68	サイアナイド	△

落 回復剤2 弾+6 弾+15
盗 弾+6 弾+15 回復剤2

---

2 ●戦闘 □ボタンで攻撃回数を調節

連射度の数が多い武器を使っていると、弾を発射する回数が多い分、攻撃時間が長くなり、逆にその隙を突かれる場合もある。複数のNMCと戦っているときは、ターゲットを選択している段階で□ボタンを押して、余分な攻撃回数をカットするのも1つの戦略だ。

3 ●戦略 クラブの追加効果"盗む"でアイテムゲット!

攻撃の有効範囲が狭く、威力も高くないクラブは使い勝手の良い武器とは言えないが、唯一"盗む"の追加効果を駆使できる利点がある。NMCの中には貴重なアイテムを盗める奴も多いので、アイテム収集には役に立つぞ。ガンガン盗んで有利に捜査を進めよう。

パラサイト・イヴ

下水道(チャイナタウン地下)

Bat1(コウモリ1)　HP 112



		追加効果	
LV	23	ヒート	
EXP	301	フリーズ	△
BP	10	トランキル	△
DEF	36	アシッド	△
AT	98	サイアナイド	△

落	回復剤2／暗闇治療薬／弾+6
盗	回復剤2／暗闇治療薬

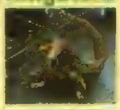
Flog2(カエル2)　HP 153



		追加効果	
LV	24	ヒート	
EXP	425	フリーズ	△
BP	12	トランキル	×
DEF	36	アシッド	×
AT	62	サイアナイド	×

落	回復剤2／ガラクタ
盗	ガラクタ

Alligator2(ワニ2)　HP 215



		追加効果	
LV	25	ヒート	
EXP	522	フリーズ	△
BP	26	トランキル	×
DEF	50	アシッド	△
AT	100	サイアナイド	×

落	命中距離+1／CR回避率+1
盗	ガラクタ／ツール

地下鉄

Mole1(モグラ1)　HP 161



		追加効果	
LV	25	ヒート	
EXP	462	フリーズ	
BP	15	トランキル	×
DEF	40	アシッド	×
AT	120	サイアナイド	×

落	回復剤2／毒治療薬／弾+6
盗	攻撃力+1

Centipede1(ムカデ1)

■頭　HP 800



		追加効果	
LV	26	ヒート	△
EXP	10000	フリーズ	△
BP	90	トランキル	×
DEF	40	アシッド	×
AT	70	サイアナイド	×

落	弾+30／防御力+1／攻撃力+1
盗	ツール

■胴1／胴2　HP 120



		追加効果	
LV	26	ヒート	△
EXP	0	フリーズ	△
BP	65	トランキル	×
DEF	40	アシッド	×
AT	80	サイアナイド	×

胴1	落	回復剤3／PE+1／命中距離+1
	盗	弾+30
胴2	落	回復剤3／装弾数+1／CR回避率+1
	盗	回復剤3

■尾　HP 180



		追加効果	
LV	26	ヒート	△
EXP	0	フリーズ	△
BP	80	トランキル	×
DEF	40	アシッド	×
AT	80	サイアナイド	×

落	M79改2
盗	毒治療薬

最初は巨大なムカデだが、ある程度ダメージを与えると身体を4つに分離させて襲ってくる。分離前の攻撃は、毒の弾と電撃。毒の弾は落下してくる直前に地面に影ができるので、それを見切ってよけるしかない。電撃はムカデの背後に回り込めば回避できるぞ。身体が分離したら、胴体から1つずつ倒していく。リスクがともなうが、"エナジーショット"を使えば胴体は1発で消せるはず。

アメリカ自然史博物館

Chameleon1(カメレオン1)　HP 262



		追加効果	
LV	29	ヒート	×
EXP	896	フリーズ	△
BP	16	トランキル	×
DEF	48	アシッド	△
AT	78	サイアナイド	

落	ガラクタ／弾+15／回復剤2
盗	ガラクタ／弾+30

Troodon1(トルードン1)　HP 345



		追加効果	
LV	30	ヒート	×
EXP	1530	フリーズ	
BP	32	トランキル	×
DEF	65	アシッド	△
AT	72	サイアナイド	×

落	弾+15／回復剤3
盗	回復剤1／回復剤2

Pterodacty1(プテラノドン1 ※初登場時)　HP 370



		追加効果	
LV	31	ヒート	△
EXP	3256	フリーズ	△
BP	32	トランキル	×
DEF	55	アシッド	×
AT	95	サイアナイド	×

落	回復剤4
盗	命中距離+1／装弾数+1

Pterodacty2([illegible])　HP 370



		追加効果	
LV	31	ヒート	△
EXP	1829	フリーズ	△
BP	32	トランキル	×
DEF	55	アシッド	×
AT	95	サイアナイド	×

落	回復剤3／弾+30
盗	暗闇治療薬／弾+15

Armadillo1(アルマジロ1 ※初登場時)　HP 283



		追加効果	
LV	29	ヒート	×
EXP	2326	フリーズ	
BP	12	トランキル	△
DEF	80	アシッド	△
AT	81	サイアナイド	×

落	回復剤3／回復剤4／万能薬
盗	防御力+1

Armadillo2([illegible])　HP 283



		追加効果	
LV	29	ヒート	×
EXP	1202	フリーズ	
BP	12	トランキル	△
DEF	80	アシッド	△
AT	81	サイアナイド	△

落	弾+15／ガラクタ／回復剤3
盗	弾+15

Scorpion1([illegible])　HP 486



		追加効果	
LV	32	ヒート	△
EXP	3652	フリーズ	△
BP	24	トランキル	×
DEF	90	アシッド	△
AT	85	サイアナイド	×

落	回復剤3／PE防御+1／命中距離+2
盗	命中距離+2

Scorpion2(サソリ2 ※2回目以降)　HP 431



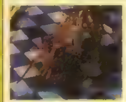
		追加効果	
LV	32	ヒート	△
EXP	2036	フリーズ	△
BP	24	トランキル	×
DEF	90	アシッド	△
AT	85	サイアナイド	×

落	毒治療薬／弾+30
盗	毒治療薬／回復剤4

アメリカ自然史博物館

Triceratops1(トリケラトプス)

■第1段階(頭部あり)　HP 862



		追加効果	
LV	33	ヒート	△
EXP	50000	フリーズ	△
BP	60	トランキル	×
DEF	100	アシッド	×
AT	65	サイアナイド	×

■第2段階(頭部なし)　HP 1000



		追加効果	
LV	33	ヒート	△
EXP	0	フリーズ	
BP	60	トランキル	×
DEF	65	アシッド	×
AT	80	サイアナイド	×

敵が歩いているときと走っているときが、攻撃のチャンス。

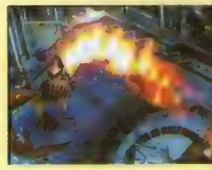
落	—
盗	命中距離+1／PE防御+1

T-Rex(ティラノザウルス)　HP 2600



		追加効果	
LV	35	ヒート	△
EXP	100000	フリーズ	△
BP	256	トランキル	×
DEF	89	アシッド	×
AT	100	サイアナイド	×

フィールドの端で火炎に巻かれると、HPがフルの状態でも確実にやられる。多少の接触ダメージは受けても、背後に密着したかたちで攻撃をし続けよう。"リバレート"を覚えていれば楽。



落	M8000
盗	ツール

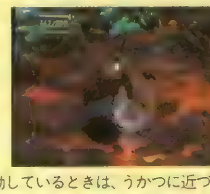
自由の女神付近(リバティ島)

Eve4(イヴ第4形態)　HP ?



		追加効果	
LV	?	ヒート	?
EXP		フリーズ	
BP		トランキル	
DEF		アシッド	
AT		サイアナイド	

Ayaとの間合いを離しつつ、複数の飛び道具を使い分けて攻撃してくる。飛び道具はすべてEveの真下にいれば回避できるので、攻撃するそぶりを見せたらすぐに真下に走り込み、ひたすら攻撃しよう。逆にEveがフラフラ移動しているときは、うかつに近づくと危険。尻尾につかまれて大ダメージをくらったあげく、防御力まで下げられてしまうぞ。

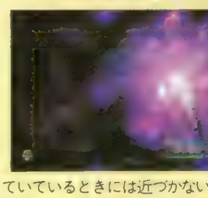


Eve5(イヴ第5形態)　HP ?



		追加効果	
LV	?	ヒート	?
EXP		フリーズ	
BP		トランキル	
DEF		アシッド	
AT		サイアナイド	

攻撃方法はさらに多彩になっているが、やはりほとんどが真下にいれば安全。はるか上空から放つ光の矢(右の写真)にさえ注意していれば、第4形態と同じ手順で倒せる。なお、尻尾でつかむ攻撃は健在なので、Eveが移動していているときには近づかないこと。それでも負けそうになったら、逃げ回りつつPEバーの回復を待って"リバレート"にすべてをかけろ!



---

4 ATバーのスピードは装備している武器で変化

基本的にATバーは、アクティブタイムのパラメータを上げると溜まるスピードが上がる。だが、実は装備している武器によってもスピードは変化している。クラブ→ハンドガン→ライフル、マシンガン、ショットガン、グレネード〜→ロケット〜の順に遅くなるぞ。

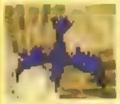
5 ●チューン チューンナップで強力な装備を作るコツ

チューンナップで重要になってくるのは、追加効果ではなく「PLUS(付加値)」。肝心のボスクラスの敵が相手の場合、追加効果は効かないケースが多いからだ。地道な作業にはなるが、アイテムやBPも使って、必ず"1つにまとめて"付加値をアップさせていこう。

クライスラー・ビルディング

●ビル69階までのNMCのデータを公開!
70階から先は……キミの目で確認せよ!!

2〜10階 Crow2(カラス2)　HP 74



		追加効果	
LV	10	ヒート	△
EXP	2	フリーズ	△
BP	6	トランキル	△
DEF	50	アシッド	△
AT	72	サイアナイド	

落　ガラクタ／回復剤2
盗　ガラクタ／回復剤3

Rat4(ネズミ4)　HP 85



		追加効果	
LV	11	ヒート	
EXP	2	フリーズ	×
BP	8	トランキル	
DEF	52	アシッド	×
AT	48	サイアナイド	

落　弾＋6／移動制限治療薬
盗　回復剤2

Troodon2(トルードン2)　HP 106



		追加効果	
LV	15	ヒート	×
EXP	4	フリーズ	△
BP	9	トランキル	×
DEF	59	アシッド	△
AT	40	サイアナイド	×

落　弾＋6／回復剤1
盗　蘇生薬

2〜20階 Bat2(コウモリ2)　HP 98



		追加効果	
LV	17	ヒート	△
EXP	3	フリーズ	△
BP	8	トランキル	△
DEF	98	アシッド	△
AT	55	サイアナイド	△

落　回復剤1／暗闇治療薬
盗　暗闇治療薬／回復剤3

10階 Spider-woman2(クモ女2)　HP 1800



		追加効果	
LV	24	ヒート	×
EXP	100	フリーズ	△
BP	128	トランキル	×
DEF	60	アシッド	×
AT	56	サイアナイド	×

病院の屋上で戦ったボスのパワーアップ版。狭いフィールドで戦うため、クモの巣を回避するのはほとんど不可能。移動制限治療薬は必須だ。炎を吐いたときに横に回り込み、ひたすら攻撃しよう。



落　クライスラー鍵1

11〜20階 Monkey2(サル2)　HP 158



		追加効果	
LV	21	ヒート	△
EXP	9	フリーズ	△
BP	10	トランキル	×
DEF	62	アシッド	△
AT	64	サイアナイド	△

落　蘇生薬
盗　回復剤2

11〜20階 Mole2(モグラ2)　HP 144



		追加効果	
LV	19	ヒート	
EXP	7	フリーズ	
BP	12	トランキル	×
DEF	62	アシッド	×
AT	72	サイアナイド	×

落　回復剤2／弾+15
盗　回復剤2／蘇生薬

11〜30階 Snake3(ヘビ3)　HP 120



		追加効果	
LV	20	ヒート	×
EXP	5	フリーズ	△
BP	8	トランキル	×
DEF	58	アシッド	×
AT	96	サイアナイド	×

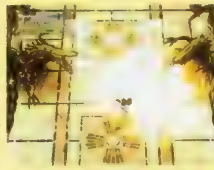
落　弾＋6／回復剤1
盗　毒治療薬

20階 Alligator3(ワニ3)　HP 2000



		追加効果	
LV	29	ヒート	
EXP	150	フリーズ	×
BP	256	トランキル	×
DEF	72	アシッド	×
AT	56	サイアナイド	×

狭いところに2体で出現するため、かなり窮屈な戦闘になる。尻尾から繰り出される弾と火炎攻撃に注意しつつ、1体ずつ倒そう。あまり動きは早くないので、画面端に追い込まれないよう注意しつつ、背後に回り込んで攻撃していこう。



▲飛び散る炎に気をつけよう。

落　クライスラー鍵2

21〜30階 Flyman2(ハエ男2)　HP 240



		追加効果	
LV	22	ヒート	×
EXP	15	フリーズ	
BP	12	トランキル	×
DEF	60	アシッド	×
AT	72	サイアナイド	×

落　移動制限治療薬／回復剤3
盗　回復剤3

Spider3(クモ3)　HP 205



		追加効果	
LV	23	ヒート	△
EXP	23	フリーズ	
BP	15	トランキル	×
DEF	68	アシッド	×
AT	80	サイアナイド	×

落　弾+30
盗　移動制限治療薬／蘇生薬

Plant2(植物2)　HP 280



		追加効果	
LV	21	ヒート	
EXP	27	フリーズ	△
BP	15	トランキル	×
DEF	65	アシッド	×
AT	48	サイアナイド	×

落　回復剤2／毒治療薬
盗　回復剤3

31〜40階 Cat2(ネコ2)　HP 375



		追加効果	
LV	32	ヒート	△
EXP	52	フリーズ	△
BP	15	トランキル	×
DEF	74	アシッド	△
AT	64	サイアナイド	△

落　弾＋6／弾+30
盗　回復剤3

30階 Centipede2(ムカデ2)

■頭　HP 1800



		追加効果	
LV	34	ヒート	×
EXP	800	フリーズ	×
BP	104	トランキル	×
DEF	88	アシッド	×
AT	56	サイアナイド	×

■胴1／胴2　HP 800



		追加効果	
LV	34	ヒート	×
EXP	0	フリーズ	×
BP	100	トランキル	×
DEF	88	アシッド	×
AT	56	サイアナイド	×

■尾　HP 1200

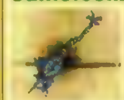


		追加効果	
LV	34	ヒート	×
EXP	0	フリーズ	×
BP	80	トランキル	×
DEF	88	アシッド	×
AT	56	サイアナイド	×

分離前の電撃は敵の側面に回れば、毒の弾は床に映った影で着弾地点を見切れば、それぞれ回避できる。分離後は、4体がくるくると移動している間が攻撃のチャンス。画面中央から、まずは"暗闇"のステータス攻撃をしてくる尾を攻撃して倒そう。その次は"毒"の攻撃をしてくる頭だ。

落　クライスラー鍵3

31〜40階 Cameleon2(カメレオン2)　HP 315



		追加効果	
LV	26	ヒート	×
EXP	40	フリーズ	△
BP	15	トランキル	×
DEF	70	アシッド	△
AT	96	サイアナイド	△

落　回復剤3／移動制限治療薬
盗　弾+15／弾+30

Mixed-man2(ごちゃませ人2)　HP 400



		追加効果	
LV	31	ヒート	△
EXP	64	フリーズ	
BP	20	トランキル	△
DEF	60	アシッド	△
AT	72	サイアナイド	×

落　移動制限治療薬／弾+15
盗　回復剤4

Mixed-man-ball2(ごちゃませ人の球体2)　HP 100



		追加効果	
LV	31	ヒート	△
EXP	8	フリーズ	△
BP	3	トランキル	×
DEF	60	アシッド	×
AT	40	サイアナイド	

落　―
盗　―

40階 Triceratops2(トリケラトプス2)

■第1段階(頭部あり)　HP 1200



		追加効果	
LV	39	ヒート	×
EXP	2500	フリーズ	×
BP	200	トランキル	×
DEF	140	アシッド	×
AT	65	サイアナイド	×

■第2段階(頭部なし)　HP 1600



		追加効果	
LV	39	ヒート	×
EXP	0	フリーズ	×
BP	200	トランキル	×
DEF	96	アシッド	×
AT	80	サイアナイド	×

攻撃パターンは博物館で戦った奴と同じ。強烈な体当たりに注意しつつ、動き回っている間に撃ちまくるのみ!!

落　クライスラー鍵4

6 ●戦闘 PEバーの回復を早めるには?

NMCのPE攻撃を受けると、PEバーの速度が少しずつ遅くなる。とくにボス戦では、PEバーの溜まりが遅くなるほど戦闘は苦しくなる。そこで有益な情報を1つ。実は遅くなったPEバーは、いったん防具を着けかえると最初のスピードに戻るのだ。お試しあれ。

7 ●チューンナップ 最大のスロット数を先に調べよう

それぞれの武器と防具には、スロットを増やせる最大数が個別に設定されている。ただ、それは実際に限界まで改造してみないとわからない。強化する武器、防具を決めるときには、データをセーブして実験的な改造を繰り返し、スロットの最大数を確認してみよう。

41〜50階

Scorpion3(サソリ3) HP 580



		追加効果	
LV	35	ヒート	×
EXP	160	フリーズ	
BP	24	トランキル	×
DEF	98	アシッド	△
AT	64	サイアナイド	×

落 弾+6/弾+30
盗 回復剤4/蘇生薬

Parrot3(オウム2) HP 420



		追加効果	
LV	31	ヒート	×
EXP	115	フリーズ	
BP	18	トランキル	×
DEF	85	アシッド	
AT	96	サイアナイド	

落 回復剤2/回復剤 4
盗 回復剤 4

Frog3(カエル3) HP 460



		追加効果	
LV	30	ヒート	×
EXP	133	フリーズ	
BP	20	トランキル	×
DEF	88	アシッド	×
AT	72	サイアナイド	△

落 弾+15
盗 回復剤3/蘇生薬

41〜60階

Armadillo3(アルマジロ3) HP 410



		追加効果	
LV	38	ヒート	△
EXP	144	フリーズ	△
BP	20	トランキル	△
DEF	92	アシッド	△
AT	64	サイアナイド	×

落 回復剤 3
盗 回復剤 4

50階

Cockroach(ゴキブリ) HP 5600



		追加効果	
LV	49	ヒート	×
EXP	5000	フリーズ	×
BP	321	トランキル	×
DEF	104	アシッド	×
AT	96	サイアナイド	×

最初に成虫が1匹出現。触覚による強烈な殴打攻撃をしてくるので、できるだけ距離をとって戦おう。だが、ある程度時間が経過すると、卵を生んでから空中を飛び回るようになる。卵からは幼虫が生まれ、またたく間に成虫になる。このように2匹になったら、まずは毒の弾を降らす空中にいる方を先に倒そう。そのあと、地上にいる方を〝卵を生み落とす前〟に倒すことができればクリアとなる。





落 クライスラー鍵 5

51〜60階

Rat-man2(ネズミ男2) HP 715



		追加効果	
LV	45	ヒート	△
EXP	364	フリーズ	×
BP	28	トランキル	×
DEF	104	アシッド	△
AT	72	サイアナイド	

落 弾+15/弾+30
盗 蘇生薬

51〜60階

Rat-large(巨大ネズミ) HP 790



		追加効果	
LV	48	ヒート	
EXP	562	フリーズ	×
BP	32	トランキル	
DEF	110	アシッド	△
AT	96	サイアナイド	

落 回復剤3/回復剤 4
盗 ロケット弾

Squirrel(リス) HP 670



		追加効果	
LV	53	ヒート	×
EXP	2	フリーズ	×
BP	250	トランキル	×
DEF	86	アシッド	×
AT	128	サイアナイド	×

落 ガラクタ/回復剤4/蘇生薬
盗 混乱治療薬/蘇生薬

51〜69階

Rat5(ネズミ5) HP 640



		追加効果	
LV	40	ヒート	
EXP	327	フリーズ	×
BP	25	トランキル	
DEF	95	アシッド	△
AT	128	サイアナイド	

落 弾+30/蘇生薬
盗 回復剤4/弾+30

60階

Crab2(カニ2) HP 6400

■胴



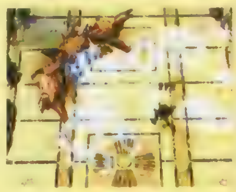
		追加効果	
LV	59	ヒート	×
EXP	10000	フリーズ	×
BP	240	トランキル	×
DEF	160	アシッド	×
AT	72	サイアナイド	×

■両腕(ハサミ) HP 1600



		追加効果	
LV	59	ヒート	×
EXP	—	フリーズ	×
BP	148/125	トランキル	×
DEF	112	アシッド	×
AT	72	サイアナイド	×

倉庫で戦ったときよりもフィールドが広く、気持ち楽に戦える。敵の攻撃パターンもほとんど同じなので、常にハサミの横に張り付く感じで位置をとりつつ攻めていこう。〝バースト〟の追加効果を搭載した武器を装備していると、胴体とハサミを同時に攻撃できる。

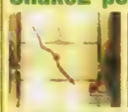


▲泡のダメージは尋常ではない!うかつに正面には立たないこと。

落 クライスラー鍵 6

61〜69階

Snake2-poison(毒ヘビ2) HP 780



		追加効果	
LV	46	ヒート	×
EXP	804	フリーズ	△
BP	28	トランキル	△
DEF	98	アシッド	×
AT	120	サイアナイド	×

落 毒治療薬/回復剤 4
盗 回復剤 4

Bear2(白クマ2) HP 1000

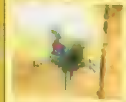


		追加効果	
LV	53	ヒート	
EXP	594	フリーズ	△
BP	35	トランキル	×
DEF	128	アシッド	△
AT	72	サイアナイド	△

落 回復剤 4
盗 蘇生薬

61〜69階

Bacterium2(バクテリア2) HP 880



		追加効果	
LV	49	ヒート	△
EXP	855	フリーズ	×
BP	35	トランキル	
DEF	112	アシッド	
AT	104	サイアナイド	△

落 ガラクタ/回復剤 4
盗 弾+30/回復剤 4

Dogman2(犬男2) HP 980



		追加効果	
LV	52	ヒート	△
EXP	920	フリーズ	△
BP	44	トランキル	△
DEF	120	アシッド	△
AT	96	サイアナイド	△

落 ガラクタ/弾+30/蘇生薬
盗 回復剤 4

2〜69階

Treasurebox(宝箱モンスター) HP 520



		追加効果	
LV	45	ヒート	×
EXP	255	フリーズ	×
BP	0	トランキル	
DEF	64	アシッド	×
AT	160	サイアナイド	×

落 弾+30/回復剤4/蘇生薬
盗 —

CHECK NMCとのバトルに役立つ オススメ追加効果はコレ!

●武器のオススメ追加効果



- [バースト]Crow2やBat2など、集団で出現するNMCはこれで一網打尽。
- [先制攻撃]ビル内の戦闘では必須。ダブル、トリプルコマンドと併用。
- [クリティカル]NMCに大ダメージを与えたいならこれ。
- [反撃]わりと高い確率で反撃してくれるのが嬉しい。実用性は意外に高い。
- [ダブルコマンド]2回行動が可能。クライスラー・ビルの戦闘には不可欠。
- [トリプルコマンド]これを搭載したら、もはや連射度は「2」で十分。

●防具のオススメ追加効果



- [毒回避]クライスラーの50階のボス、Cockroachとの戦闘でとても重宝する。
- [暗闇回避]暗闇のステータス異常に対する保護対策に。
- [移動制限回避]うざったい移動制限はこれで回避
- [混乱回避]混乱の攻撃を仕掛けてくるNMCもいる。備えあれば憂いなし。
- [オートヒール]とても便利。あると安心してNMCと戦える
- [オートメディック]ステータス異常を回復する手間がはぶける。
- [攻撃力アップ]防具の追加効果の中ではかなり異質。でも、役に立つ。
- [PEBアップ]PEを駆使して楽に戦いたいプレイヤーにオススメ。
- [最大HPアップ]オートヒールと併用すれば、より心強い。

8 ●戦闘 PEバーの意外な使い道とは?

戦闘中、PEバーはフルになると点滅を始めるが、この点滅のあいだはAyaの防御力が大幅にアップしている。点滅が止まったらPEを使って少しだけバーを減らせば、再びフルになったときに同じ効果が得られる。繰り返せば、断続的に防御力の高い状態が保てるぞ。

9 ●ガラクタ ガラクタ集めはクライスラー〜の1〜10階で

ウェインに「ガラクタ」を300個処分させると、強力な装備がもらえるのは前号で紹介したとおり。そして、そのための「ガラクタ」集めには、クライスラー・ビルの1〜10階に出現するCrow2を相手にするのが最適。Ayaのレベルが高くても、出現率は高いままなのだ。

［2周目も3周目も使える捜査早見表］

ストーリー完全攻略チャート

これからゲームを始める人も一直線でエクストラ・ゲームに突入できる、ストーリーの攻略チャートを掲載！　プレイヤーがやらなければいけない行動のすべてを記してあるので、2周目以降の人も、これを見て次に取るべき行動を思い出しながらプレイしてほしい。



▲すべての行動を網羅！

カーネギー・ホール→下水道

①ステージ上に上がり"Eve 1"と戦闘
②舞台裏の穴からホールの地下へ
③電話がある部屋の死体を調べて「がくやの鍵」を入手
④メリッサの日記を調べて「けいこ場の鍵」を入手
⑤けいこ場で"Eve 2"と戦闘
⑥ピアノの裏の穴から、さらに地下の下水道へ移動
⑦下水道の奥にあるスイッチを入れる
⑧ボスNMC、"Alligator1"と戦闘

▼

ニューヨーク市警17分署

⑨ベイカーに改造許可証をもらう
⑩武器管理室でトーレス、ウエインと会話
⑪ダニエルの息子、ベンと会話
ベンは会議室の前にいる。小さいので見落としやすい。
⑫部長室でベイカーと会話し、記者会見へ
⑬記者会見後、アメリカ自然史博物館へ

▼

アメリカ自然史博物館

⑭クランプ研究室でクランプ博士と会話
⑮博物館を出て、17分署へ戻る

▼

ニューヨーク市警17分署

⑯会議室でベイカーと会話
⑰ダニエルを追って17分署を出る

▼

セントラル・パーク

⑱事務所で「CPの鍵」を入手
焼死体がある事務所で、モニターの左にある引き出しを調べると入手できる。
⑲野外音楽場へ移動
⑳ステージ上で"Eve 2"と会話
㉑ボスNMC"Giantworm"と戦闘
㉒馬車の上で"Eve 2"と戦闘

▼

ソーホー

㉓アパートを出て、ガンショップとドラッグショップへ
㉔パトカーの助手席に乗る

▼

アメリカ自然史博物館

㉕クランプ研究室でクランプ博士と会話
㉖研究室を出て17分署へ

▼

ニューヨーク市警17分署

㉗地下1階の警察犬舎でジェシーと会話
㉘武器管理部でウエインと会話
㉙オフィスでワーナーと会話
㉚最上階でボスNMC"Kerberos"と戦闘
㉛鑑識室で前田と話し聖フランシス病院へ

▼

聖フランシス病院

㉜エレベーターに乗って地下1階へ
㉝「トビラの鍵」を入手
電話が置かれているデスクの引き出しを調べると入手できる。取り忘れないように。
㉞焼死体を調べて「青カードキー」を入手
㉟1つめのヒューズを入手
落下してきた直後に行ける「倉庫」の棚の上にある。光っているので見つけやすい。
㊱2つめのヒューズを入手
「トビラの鍵」で入る解剖室の奥の部屋にある。近くの焼死体からは「青カードキー」が。
㊲「青カードキー」で扉を開ける
㊳3つめのヒューズを入手
「青カードキー」で開く扉の、奥の部屋で見つかる。床をくまなく探そう。
㊴ヒューズボックスを修理
㊵エレベーターで1階に戻る
㊶看護婦から「緑カードキー」をもらう
㊷液体窒素のバルブを閉める
㊸エレベーターで13階へ上がる
㊹研究室で隠れた赤いスイッチを押す
㊺「エレベーターの鍵」を入手する
電話がある部屋の床に散乱している謎のファイルを調べると手に入る。
㊻屋上へ上がり、ボスNMC"Spider-woman1"と戦闘
㊼ゴンドラに乗って屋上から避難する
ゴンドラは屋上の左下すみにある。
㊽ゴンドラ上で"Spider"と戦闘

▼

ニューヨーク市警17分署

㊾部長室でワーナーの話を聞く

▼

第3埠頭倉庫

この時点からいつでも倉庫に行けるようになるが、出現するNMCはかなり強力。攻略は地下鉄をクリアしたあとにしよう。

㊿「倉庫の鍵」を入手する
(51)ワイヤーを伝って地下へ移動
(52)ボスNMC"Crab1"と戦闘

▼

チャイナタウン→下水道→地下鉄

(53)チャイナタウンの奥で前田と会話する
(54)マンホールから下水道へ
(55)巨大スライムを発見
(56)制御室でポンプ1・2を作動させる
2つのポンプを作動させるとイベントが発生。イベント後、再び両方とも停止させよう。
(57)地下鉄へ
(58)ボスNMC"Centipede1"と戦闘
(59)ブルックリン橋で、倒れた警官から「ゲートの鍵」を入手
(60)地下鉄ゲートから全体マップへ

▼

アメリカ自然史博物館

(61)クランプ博士を追ってNMCの出現イベントを見る
(62)顔面石像の部屋で"Armadillo"と戦闘
(63)階段を使って2階へ
(64)非常ハシゴを使って3階へ
(65)吹き抜けから2階へおりる
(66)2階の警備室でセキュリティを解除
(67)クランプ研究室で「クランプキー」を入手
(68)"Toriceratops1"と戦闘後、部屋の手前へと進み1階の中庭に移動する
(69)ボスNMC"T-Rex"と戦闘
(70)"Toriceratops1"の部屋から手前の部屋へ
(71)最上階への通路が出現
(72)妊娠中の"Eve3"と対峙

▼

空母

(73)"Eve 4"と戦闘
(74)"Eve 5"と戦闘

▼

巡洋艦

(75)完全体と対峙、そして………？

完全体と対決する前に、巡洋艦内部でウェインに装備やアイテムを預けるイベントが発生する。3周目、4周目～に向かう人は、忘れずに「クライスラー鍵　」も預けておこう。

悠久幻想曲 2nd Album

覚えられる魔法がひと目でわかる完全版魔法リストをドーンと掲載！ キャラ別データ集の後編も公開だ。

発売中 育成SLG ▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「悠久2」をより楽しくプレイする秘訣を教えちゃおう。それは、とにかくこだわりまくること！ 今作は難易度が低めなので、ハチャメチャにプレイしてもなんとかなるからだ。そこで、例えばパティやクリス、それにアリサさんからの依頼は絶対に受けるとか、スゴロク任務や闘技場を完全クリアするとか、ハッピーエンドを目指すには無関係なことだけど、想像力を膨らませてキミだけの物語を作っていくのも楽しいんじゃないかな。 （Z佐藤）

完全版魔法リストからイベントデータまで、まとめて公開だ!!

「悠久2」の攻略も、いよいよ中盤！ 今回は、まず最初に完全版の魔法リストを掲載だ。魔法は全部で4系統24種類あるぞ。でも1人で全部を覚えるのは不可能。なぜなら覚えられる魔法はキャラごとに決まっているからだ。下の表ではそのへんもフォローしてあるのでぜひ参考にしてね。

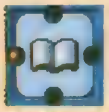


◀いくらスキルを鍛えても習得できない魔法がある。知ってたかな？

魔法の習得方法と、より実践的な使い方

どのスキルを上げれば、どんな魔法が覚えられるのか？ そういった細かなポイントを下にまとめてみたぞ。戦闘に勝つためには、魔法は絶対に必要！ 特定のスキルを鍛えて確実に魔法を覚えていこう。

教養➡物理魔法



「教養」のスキルを鍛えると、敵にダメージをあたえられる物理魔法が覚えられる。身体能力の中で魔法力が高いキャラに覚えさせよう。

信仰➡神聖魔法



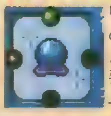
「信仰」のスキルを鍛えると、HPを回復できる神聖魔法が覚えられる。いざというときに助かるので、全員に覚えさせておくのが良いだろう。

交渉➡精霊魔法



「交渉」のスキルを鍛えると、味方の能力をアップする精霊魔法が覚えられる。ちょっと使いにくそうな魔法だが、実は超役立つ。全員に覚えさせよう。

神秘➡錬金魔法



「神秘」のスキルを鍛えると、敵の能力をダウンさせる魔法が覚えられる。全員に覚えさせる必要はナシ。誰か1人のスキルを上げ、集中的に覚えさせよう。

精霊魔法が勝敗のカギを握る!

戦闘で勝ち残るには精霊魔法が必要不可欠だ！ 特に闘技場での戦いは長期戦になるので、「ウンディーネ〜」や「イフリート〜」といった魔法が真価を発揮するぞ。覚えておけば絶対に役立つので忘れずに！



●4系統全24種類の魔法リスト●

	名称	イヴ	ヴァネッサ	セリーヌ	ディアーナ	トリーシャ	由羅	ローラ	アルベルト	リオ	ルー	習得可能値	消費MP	効果
		習得できるキャラクター												
物理魔法	ルーン・バレット	○	×	○	×	×	×	○	○	○	○	教養:142	40	敵1体に光の弾丸でダメージ（小）を与える
物理魔法	アイシクル・スピア	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	教養:284	80	敵1体に氷の槍でダメージ（中）を与える
物理魔法	ニードル・スクリーム	×	○	○	○	○	×	○	×	○	○	教養:426	120	敵全体に針状の気をぶつけてダメージ（小）を与える
物理魔法	ヴォーテックス	○	○	×	○	○	○	×	○	○	×	教養:568	170	敵全体を空気の渦で包み込みダメージ（中）を与える
物理魔法	カーマイン・スプレッド	○	○	○	×	○	×	×	×	×	○	教養:710	180	敵1体に巨大な炎をぶつけてダメージ（大）を与える
物理魔法	ヴァニシング・ノヴァ	○	×	○	×	×	○	×	×	○	×	教養:852	300	敵全体を大爆発が襲いダメージ（大）を与える
神聖魔法	ティンクル・キュア	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	信仰:142	40	味方1人のHPを癒やしの波動で回復（小）する
神聖魔法	ティンクル・ライト	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	信仰:284	80	味方全員のHPを癒やしの波動で回復（小）する
神聖魔法	ホーリー・ヒール	×	○	○	×	○	○	×	○	○	○	信仰:426	100	味方1人のHPを聖なる光で回復（中）する
神聖魔法	ホーリー・ライト	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×	信仰:568	150	味方全員のHPを聖なる光で回復（中）する
神聖魔法	ディヴァイン・シャフト	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	信仰:710	260	味方1人のHPを神の力で完全回復する
神聖魔法	ディヴァイン・エンブレイス	×	○	○	×	×	○	×	×	×	×	信仰:852	330	味方全員のHPを神の力で完全回復する
精霊魔法	ウンディーネ・ティアズ	○	○	○	○	×	○	○	×	○	○	交渉:142	40	水の精霊を召喚して味方1人のHPを毎ターン回復する
精霊魔法	シルフィード・フェザー	×	○	○	○	○	○	×	○	○	○	交渉:284	60	風の精霊を召喚して味方1人の素早さを上げる
精霊魔法	イシュタル・ブレス	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	交渉:426	80	大地の精霊を召喚して味方1人の防御力を上げる
精霊魔法	イフリータ・キッス	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	交渉:568	100	火の精霊を召喚して味方1人の攻撃力を上げる
精霊魔法	エーテル・バースト	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×	交渉:710	300	味方1人に水、風、大地、火のすべての加護を与える
精霊魔法	クロノス・ハート	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	交渉:852	280	時の精霊の力で味方1人の行動が1ターン3回になる
錬金魔法	フレイム・ジェイル	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	神秘:142	40	敵1体を炎の檻に入れて毎ターンダメージを与える
錬金魔法	グラビティ・チェイン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	神秘:284	60	敵1体に重圧を加えて素早さを下げる
錬金魔法	ソニック・ブレイク	○	○	×	○	○	×	○	×	×	○	神秘:426	80	敵1体の防具を音波で破壊し防御力を下げる
錬金魔法	アクア・レフューズ	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	神秘:568	100	敵1体の武器を水圧で破壊し攻撃力を下げる
錬金魔法	アブソリュート・ゼロ	○	×	×	×	○	○	×	×	○	○	神秘:710	300	敵1体に上記の4つの効果を同時に与える
錬金魔法	タイムズ・ウィスパー	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	神秘:852	400	敵1体の周囲に流れる時間を止めて行動不能にする

キャラ別データ集

第2回 ローラ、ヴァネッサ、リオ、セリーヌ、ルー編

データの見方をチェック!
前号に引き続き、残り5キャラ分を公開だ。でも、その前にデータの見方をチェック！



テーマイベント

キャラを仲間にしていれば自動的に発生。ただ表の3番目と4番目は、どちらか一方しか発生しない。2番目のイベントで選んだ会話によって分岐するのだ。

休日イベント

発生月の休日に「遊びに行く」のコマンドを実行して対象キャラの所へ行けば発生する。基本的に2人の会話で進行するぞ。デート気分で楽しめちゃうのだ。

トラブルイベント

対象キャラとの信頼度が50～65（詳しくはキャラのデータを参照）のときに発生日を迎えればOK。仲間全員が会話に参加するにぎやかなイベントなのだ。

任務イベント

発生日に指定されている仕事を主人公と対象キャラの2人が実行していれば発生する。ほかの仲間を加えてもOK。そのときは会話にも参加してくるぞ。

●データ覧の見方●

発生日
イベントが発生する日付。ほとんどの場合は1日だけだが、休日イベントだけは発生月となっていて、発生期間が1カ月間あるのだ。発生日が近づいてきたらデータをセーブしておこう。

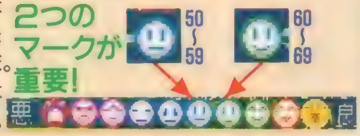
発生場所
イベントが発生する場所。発生月の休日に指定の場所へ出かけよう。

条件仕事
イベントを発生させるための条件になっている仕事。これを入力して実行。

●信頼度のマークを数字に直すと……

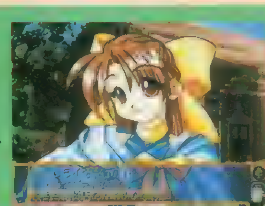
各キャラのイベントデータで信頼度はすべて数字で表記してある。この数字をマークに直した場合のものが右の写真だ。信頼度は10段階に変化するけど、重要なのはこの2つだけ。ここで覚えちゃおう。

2つのマークが重要！



★誕生日について

各キャラの誕生日にはミニイベントが用意されているぞ。ただ信頼度が60以上ないと発生しないので、休日に遊びに行ったり、ペアで仕事をしたりして上げておくこと。プレゼントできる品物は3種類。いちおう最良の品物はあるが、それぞれリアクションが異なるので最低3回は挑戦してみよう。


▲正解はあるが、失敗時のリアクションもけっこう楽しいのだ。



ローラ・ニューフィールド

DATA

HP:110　MP:190
筋　力:24　耐久力:23　瞬発力:47
魔法力:34　抵抗力:42
スキル:信仰1
魔法：神聖魔法 ティンクル・キュア

お嬢さま育ちだけあって力仕事は苦手。初期HPも低く、無理をさせるとすぐに病気になってしまうぞ。逆にMPは十分なので、やはり魔法使いとして育てるのがベストだろう。ただ覚えられる魔法の数が少ないのが難点！　ある程度、能力アップしてきたら力仕事も割り当て、戦闘系のスキルもアップさせていこう。



●テーマイベント

タイトル	発生日
気まぐれ天使	4月20日
伝わりますか？	9月11日
From Girl to…	1月27日
オールウェイズ	1月27日

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
Real Friend	7月10日	65
その時君は	10月25日	65
出会いと別れ	1月10日	65




◀テーマイベント2で、お菓子作りが苦手ということが判明！

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
フラワー・ガーデン	5月	陽のあたる丘公園
小さな吐息	9月	陽のあたる丘公園
待ちぼうけ	12月	陽のあたる丘公園

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
思い込みと思いやり	6月1日	50	悪霊の除霊

◎誕生日／10月10日



やっぱり女の子。「洋服」を選ぶと大喜びするぞ。所持金は減るけど、信頼度と自信が増加するのだ。次は「食事と観劇」。最悪なのは「ぬいぐるみ」だ。子供扱いされるのは嫌いみたい。



ヴァネッサ・ウォーレン

公安維持局の厳しい訓練を乗り越えてきただけあって、戦闘能力はかなり高い。その初期能力を伸ばす方針で鍛え、物理攻撃を主体の戦士として育てていこう。覚えられる魔法の数も多めなので、余裕があったら魔法方面も鍛錬していくこと。

DATA

HP:160　MP:140

筋　力:38　耐久力:42　瞬発力:45

魔法力:27　抵抗力：26

スキル:技巧 1　体術 1

魔法：なし





◀トラブル2で、拳銃の秘密が明らかになる！　それは……



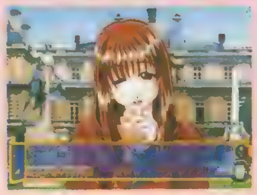
●テーマイベント

タイトル	発生日
ウィル・パワー	5月3日
わかっているけど…	9月5日
心の扉	1月1日
SYMPATHY	1月1日

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
憂いの武器商人	6月23日	60
振り向けばそこに	11月12日	65
流れの中に	2月18日	65

◎誕生日／5月23日



健康器具マニアの彼女には「磁石入り青竹」が◎。信頼度と自信がアップするぞ。しかし「まごのて」では×なのだ。これには意外な秘密が……。また「ルージュ」でも信頼度がアップ！

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
こだわり	5月	グラシオコロシアム
商売の達人	6月	陽のあたる丘公園
Delicacy	2月	夜鳴鳥雑貨店

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
カードの届いた美術館	7月8日	50	貴重品の警備



リオ・バクスター



初期ＨＰの値は全キャラ中で最低。無理をさせなくても病気になりやすいので、十分注意しながら育てる必要があるぞ。方針としては、やはり魔法使い系がベスト！　まずは神聖魔法から覚えさせていこう。

DATA

HP:100　MP:200

筋　力:22　耐久力:25　瞬発力:37

魔法力:45　抵抗力:34

スキル:教養 1　神秘 2

魔法：錬金魔法
フレイム・
ジェイル





◀休日2。リオは釣りに初挑戦！　結果は一体どうなるのかな？

●テーマイベント

タイトル	発生日
孤独の理由	5月26日
内側に眠るもの	10月13日
アウト・オブ・コントロール	3月5日
解き放たれた意識の果てに	3月5日

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
幼き失そう者	8月24日	65
メインティッシュの行く末は？	11月17日	65
闇夜の森の奥深く…	2月4日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
小さな友達	4月	エレイン橋
レイクサイド・フィッシング	7月	ローズレイク
Happiness Games	11月	陽のあたる丘公園

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
新たなる風	7月1日	50	物品の販売

◎誕生日／2月14日



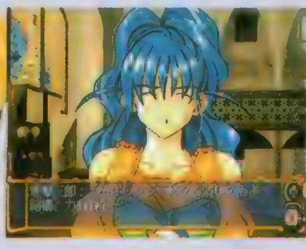
珍しい「化石」をプレゼントすると、リオは大喜び。信頼度と自信がアップするのだ。所持金は減るけど、「本」でも信頼度は上昇。でも「さくら亭」は×。その理由は……お楽しみに！

セリーヌ・ホワイトスノウ



教会で子どもたちの世話をしている女の子

軟弱そうな見た目とは裏腹に意外と力持ち。どちらかといえば戦士系のキャラなのだ。そのほか神聖魔法が得意というのも強み！　戦闘をするつもりなら、絶対に仲間に加えておくべきだ。長所を伸ばして、さらにパワーアップさせよう。



◀普通の休日。片手でオレンジを握りつぶし、ジュースを作るのだ。



◎誕生日／12月26日



主人公の作る「タルト」が意外と大ウケ。信頼度とやる気が一気にアップするのだ。「地図」は信頼度は上がるけど自信が低下。そして最悪は「ショール」。彼女らしい断り文句が聞けるぞ。

DATA

HP:150　MP:150

筋　力:46　耐久力:32　瞬発力:23

魔法力:33　抵抗力:45

スキル:信仰2　交渉1

魔法：神聖魔法　ティンクル・キュア、ティンクル・ライト
精霊魔法　ウンディーネ・ティアズ



●テーマイベント

タイトル	発生日
信じています	6月7日
帰り道	11月3日
Judgment	2月25日
忘却のかなたに	2月25日

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
呼び声	5月5日	60
嵐のさなかに	8月3日	65
ヲトメノヒミツ	1月19日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
木漏れ日	6月	洋品店ローレライ
迷える子羊	10月	さくら亭
フォーチュン・テラー	11月	水晶の館

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
閉ざされた扉	6月15日	50	カウンセリング

ルー・シモンズ



どんな無理難題でも軽くこなしてしまう天才青年

天才の異名はダテじゃない！　すべての能力値が平均以上なので、どんなタイプのキャラにでも育てることが可能なのだ。ただ、すべてを上げようとすると器用貧乏になってしまいがち。戦士系か、魔法使い系か、どちらかに方針を固めて重点的に鍛えていこう。



◀休日Ｉ。持ち前の推理力で事件を見事に解決！　シビレる〜っ!!

◎誕生日／7月16日



所持金は減るけど、信頼度とやる気が上昇する「ウサギの足」が◎。「タロットカード」は意外にも△。信頼度は上がるけど、自信が下がるのだ。最悪は「冒険小説」となっている。

DATA

HP:180　MP:120

筋　力:41　耐久力:39　瞬発力:32

魔法力:43　抵抗力:38

スキル:教養1　交渉1

魔法：なし





●テーマイベント

タイトル	発生日
Icy Logic	6月18日
確執	9月17日
Past And Gone	1月16日
ジレンマ	1月16日

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
疑惑のタロット	5月18日	60
クリーン大作戦	10月19日	65
ライトニング・ストライクス	12月10日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
トラブル・イン・コロシアム	8月	グラシオコロシアム
山嶺を目指せ	10月	雷鳴山
ラビット・チェイス	1月	夜鳴鳥雑貨店

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
豊作の法則	7月22日	50	植物の世話

第10回 悠久のひろば

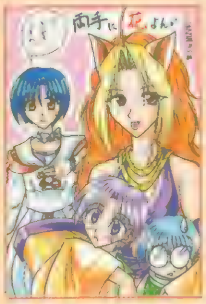
わ〜い、ついに10回目が迎えられた！ これも応援してくれたみんなのおかげ。本当にありがとう。今回もハガキやプレゼントを満載してお届けしていこう。

イラストのお部屋

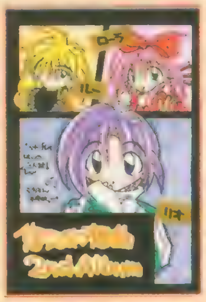
7枚組のハガキを合わせて、今回は40点のイラストを掲載だ。キミの送ったハガキは掲載されているかな？



▲大阪府　三日月哀さん：このままトレカにしても良さそう。お上手！



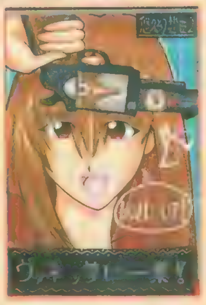
▲岩手県　瑞姫玉蘭さん：始まりがあれば終わりも……。



▶茨城県　佐藤恵さん：描いてるのが同じ人だからね。



▶和歌山県　小川展弘さん：注射器の中の赤い液体は、もしかして血!? 尖った先端がちょっとコワイ。



▲埼玉県　ＰＳ373さん：エンディングもグッド。



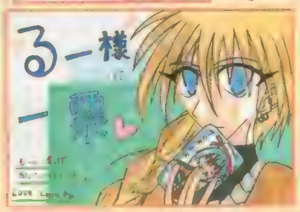
▲奈良県　桃花みかんさん：初投稿さんが増えて、うれしい限りなのだ。



▼東京都 あおい円樹さん：無表情で取り上げるクレアが、なんともグー！



▶北海道 めたろさん：アレフの声はドラマCDで聞けるぞ。



◀神奈川県 ふーるさん：最近、人気上昇中！



▲神奈川県　ぜろりなさん：○○○を描き忘れたって!? いわなきゃ、わからないよきっと。

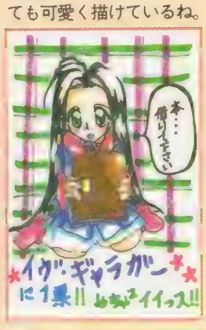


▲東京都　明星飛鳥さん：う〜ん、撃たれてみたい！



▶岡山県　早瀬玲奈さん：由羅のヤラレシーンに出てくるメロディも見逃せないところ。

▼栃木県　天武さん：とっても可愛く描けているね。



▼千葉県　宮本明さん：なんだかさわやかな感じ。





▲宮城県 いずみみやさん：113歳というウワサも!?

▼岡山県　えびびさん：意外と慌てん坊だったり……。





▲千葉県　黒波忍さん：人気ナンバー1になれるかな。



▲神奈川県　月風草さん：このイベントは特に印象的だよね。

▼奈良県 瀬生みずきさん：アレは衝撃的なラストだ。





▲東京都　浅見悠夜さん：たくさんのハガキをどうも。

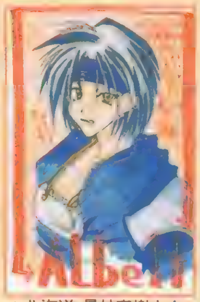


◀東京都　コールさん：横の2枚組みは初採用かな。とってもイイ感じ！





▲東京都　KAORUさん：迷うのは当然!?



▲北海道 最神庵樹さん：意外と髪の毛長いのね。

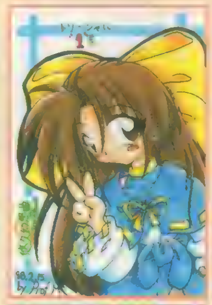


▲長崎県　吉井和さん：どんなもの作ったのかな。

▼東京都 ふかみんさん：雰囲気バッチリなのだ。

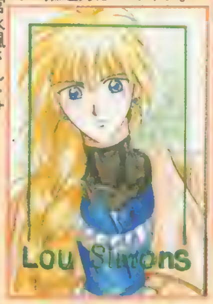


▼埼玉県　Prof.Mさん：人気は不動か。



◀北海道　宮永颯さん：サークル活動もガンバってね。

▼福島県　佐藤るいさん：推理力はピカイチ。





▲大阪府 如月まりあさん：キャラトランプもできる。

▼埼玉県 窪田条二さん：素敵な感じだね。

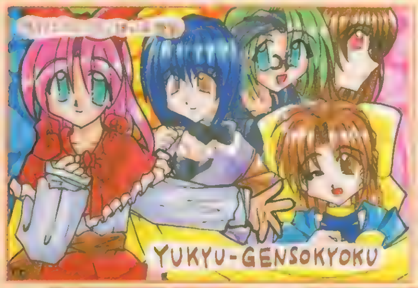


▼東京都　水無月英介さん：根強い人気の由羅。上位も狙えるかな。

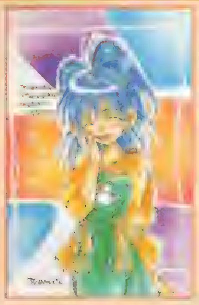




▲広島県　日鳥えくすさん：人気投票に参加してくれてどうも！



◀兵庫県　流々煙さん、棟劉さん：合作とはスゴイ。



◀大阪府　なみなみさん：笑顔が◎。

▶青森県　鈴原橙果さん：人気大！





◀福岡県　天野都さん：とってもよく描けているね。

▼京都府　樹塚ともかおさん：ホンワカしてるのだ。



▼北海道　享紋紀さん：もうバンダナは定着したね。





▲香川県　航愁さん：ヘキサは魔法が使える？

人気キャラクターコンテスト途中経過発表！

さっそく最新の途中経過を発表しよう。１位と２位は、強力な２人がガッチリとキープ。まったく動かなかったぞ。ただ大きな変動があったのは３位以下。なんと前回５位だったアルベルトが３位。８位だったルーが４位に急浮上したのだ。女性からの票を得て大躍進といったところかな。次回はいよいよ最終結果を発表だ！

トリーシャ首位に暗雲!?



▲投票ハガキは４月23日をもってしめ切り！　はたして最後に笑うのは……。

現在のトップ10

1	トリーシャ	548P
2	ローラ	473P
3	アルベルト	301P
4	ルー	275P
5	リオ	269P
6	メロディ	252P
7	シーラ	211P
7	ヴァネッサ	211P
9	マリア	164P
10	イヴ	147P

特製ポストカード＆シールをプレゼント

メモリーカード用のシールを20名。それにポストカードのＡセット、Ｂセットをそれぞれ５名ずつにプレゼントだ。応募はハガキに住所、氏名、年齢とほしい賞品名を書いて下のあて先まで！



おハガキはこちらに！

イラストハガキ、キャラクターコンテストへのハガキは残念ながらしめ切りだ。みんな本当にありがとう。プレゼントの応募は「悠久のひろば・プレゼント」係まで。しめ切りは５月21日。当日の消印まで有効だぞ。

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
「悠久のひろば」係まで！

みつめてナイト

今回は女の子たちの「好き嫌い」を紹介！　キミは彼女たちのことをどれだけ理解してたかな？

発売中 純愛SLG	▶¥6,800　▶コナミ
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ゲーム中に参照できる「用語辞典」って活用してます？　ゲームを攻略するために絶対必要ってワケではないんですけど、プレイ中に「え？　何ソレ」と思った固有名詞は「用語辞典」を読めばほとんど解決すると思いますよ。かくいう僕も「懐中汁粉」というものが、どんな物かコレで知りましたし。また、ウィークリートピックスもキチンと読めば、戦況の変化なども感じ取れてますます「みつめて～」の世界観にのめり込めることまちがいナシです。　（袋）

ゲームが10倍楽しくなる攻略&オマケ情報を大公開!



▲こんなセリフを言ってもらえるようになるには、適切なデート場所の選択と絶えまない努力が必要。

このゲームにおいて、女の子の好感度を上げるのに一番てっとり早いのは、やっぱりこまめにデートを繰り返すこと。でも、せっかく誘ったのに、いい結果が得られなかったり（3択が変なものばかり）、デートに応じてすらもらえなかったり……といった経験がキミたちも1度はあるはず。これが女の子の「好み」というもので、早い段階でこれを把握しておかないと、貴重な休日をムダに過ごすことになってしまう。今回は、そんな女の子の「好み」を、16人分一挙に公開！　デート場所はもとより、プレゼントの「好き嫌い」までフォローしているから、プレイ時に役立つこと間違いなしだぞ。そのほかにも、クリア後に使用可能な「おまけモード」や、質問の多い「必殺技」についても解説しているので、最後までお見逃しなく！





▲「必殺技を覚えない～！」と、嘆いていたキミも、今回の記事を読めばバッチリ。思う存分、一騎討ちで発散しよう！

◀プレゼントは、邪魔（！）な女の子の好感度を〝下げる〟ときにも有効な手段。

まずはオマケ　ゲームクリア後のお楽しみ!「オプション」の活用方法を大紹介!!



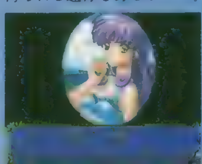
▶確かに、「？？？」の部分が気になってはいたが……。

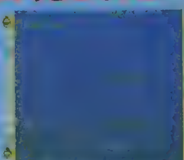
ゲームの細かな設定ができる、オプション画面。実は、このオプション画面に入る際に、1度でもクリアしたデータ（グッド・バッド問わず、スタッフロール後にセーブしていればOK）があれば、クリア状況に応じてオプション画面に、以下に紹介するような、〝オマケ〟が追加されるのだ。

その1　取得した「通称」一覧が見られる

ゲーム中で、プレイヤーが得た通称を一覧できる。同じメモリーカードを使えば、データはどんどん蓄積されていくぞ。全108種を埋めるまで、何度も繰り返し挑戦だ！

▼なかには、つまらないことで得られる通称もあるが……。





▲通称マスター（108種制覇）への道のりは、長く険しいぞ

その2　イベントCGを表示する「みつめてギャラリー」

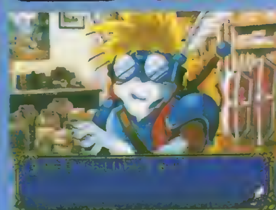


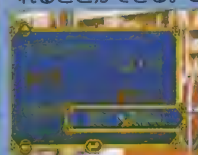
◀感動（？）のあのシーンをもう一度。

▶まだ体験していないイベントは、当然見れません。あしからず。

こちらは、ゲーム中に発生したイベントのCGを閲覧できるモードだ。各キャラごとに分類され、すべてのイベントには固有のタイトル（※前回までに本誌で紹介していたタイトルとは別物）が付けられている。なお、このデータも同じメモリーカードならば蓄積されていくというから、コレクター魂が刺激されるぞ。

その3　「謎のアイテム屋」が登場！





▲▶お店の品揃えは、プレイヤーが今までに取得した称号によって変わるらしい

〝オマケ〟の目玉がコレ。ゲーム中でロケットナイト（発生条件は下を参照）との一騎討ちに勝つと、この「謎のアイテム屋」を訪れることができる。ここには、ステータスを高めたり、必殺技を会得した状態でゲームを始めることができるという、お得なアイテムが置いてあるぞ。

●ロケットナイト　発生条件●

D26　9　1～D28　12　31の期間内に、レベルが46以上の状態でフェンネル地区をデートなどで訪れると、謎の戦士が戦いを挑んでくることがある。彼との一騎討ちに勝てば、必殺技「ロケットアタック」を会得することができるぞ。だけど…この人、どこかで見たことない？

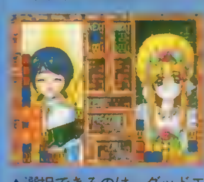


◀強い相手にしか勝負を挑まないというだけあって、手強いぞ。

その4　あの「ミニゲーム」もプレイ可能!!

パズルでナイト

前号でも紹介したけれど、改めて紹介しよう。ゲーム中で、メネシスの「開発コードZ68」を発生させていれば、いつでもプレイ可能だぞ。



▲選択できるのは、グッドエンドを迎えたキャラのみだぞ。

ブラックジャック

酒場でのデートで2回に1回遊ぶことのできる、「ブラックジャック」。このミニゲームも、1度でもプレイしたセーブデータがあれば、オプションから単体で遊べるぞ。



◀ディーラーのクレアとの1対1の勝負だ！

女の子の「好み」を覚えて効率の良いプレイを！

ここでは、各女の子ごとの「好み」の傾向と、デート場所＆誕生日プレゼントの「好き嫌い」一覧を掲載。ただし、外出できないセーラはデート場所を、誕生日イベントのないプリシラ、アン、ノエルはプレゼントをそれぞれ割愛している。メネシスに至っては、そのどちらもないので、ご了承くださいね。

●やはり「3択」が重要

どんなに女の子の好む場所を知っていたとしても、デート時のお約束である「3択」でヘマをしてしまっては、すべてが水の泡。今回の各キャラの解説部分をよく読み、そのキャラの人となりをよ～く見きわめていこう。



◀出てくる選択肢が、いつもわかりやすいものとは限らないぞ。

●表は左が「好き」で右が「嫌い」

デート場所、プレゼントともに、右下の例のように「左が好き」で「右が嫌い」というフォーマットになっている。ただし、好感度にあまり影響のない普通の(好きでも嫌いでもない)場所や物に関しては、スペースの関係上で表記していないので注意してほしい。

好きな場所(物)	嫌いな場所(物)

デート場所 ●体を動かせる場所が◎？

■国立公園（フラワーガーデン） ■ロムロ坂（喫茶店、並木道） ■運動公園 ■サーカス ■高原 ■銀月の塔 ■ビーチ(夏)	■キャラウェイ通り（ブティック、貴金属店） ■酒場（デート不可） ■ダンスホール ■ロムロ坂(画廊) ■セリナリバー駅(レッドゲート) ■メネシス・ラボ（デート不可） ■神殿跡 ■共同墓地

プレゼント ●スポーティな物ならOK

スポーツシューズ、ジャンパー、スカート、ウエストポーチ	パワーアンクル、超ミニスカート、五右衛門風呂敷



とにかく活発さが自慢!

ハンナ自身そうであるように、彼女の理想のタイプはスポーツマン。身体を鍛えるのはもちろんのこと、どんな局面においてもスポーツマンらしいキビキビした態度を忘れないように。また、変に気取らない、純粋さも重要だ。

ハンナ -HANNA-

デート場所 ●きらびやかな所が吉

■キャラウェイ通り（ブティック、貴金属店、レストラン） ■国立公園(フラワーガーデン) ■ロムロ坂（喫茶店） ■サーカス ■セリナリバー駅（ゴンドラ） ■銀月の塔 ■ビーチ(夏)	■酒場(デート不可) ■ロムロ坂（画廊） ■運動公園 ■セリナリバー駅(レッドゲート) ■森林区 ■メネシス・ラボ（デート不可） ■地下墓所 ■共同墓地

プレゼント ●可愛らしい物がお気に入り

可愛いリボン、キツネの剥製、ブリキの人形	宴会用ハゲカツラ、寄生虫の標本、呪いのワラ人形



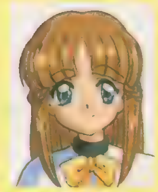
甘えさせるのが基本

見た目と実年齢の通り、ロリィの言動は非常に幼い。プレイヤーのことも〝王子様〟と思っているようなので、その期待を裏切らないように、兄として騎士として振るまおう。ただし、彼女をあまり子ども扱いするのは逆効果だぞ。

ロリィ -LAURY-

ソフィア -SOPHIA-

地味で控えめな女の子



メインヒロインにしては、かなりおとなしい印象を受けるソフィア。決して暗くはないが控えめな彼女の理想のタイプは、自分を支えてくれるような人だ。彼女の考えに共感しつつも、間違いは正すような心構えで付き合おう。

デート場所 ●静かで落ち着ける所が好み

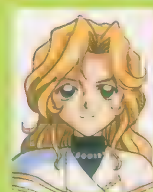
■国立公園（トレンツの泉、フラワーガーデン） ■ロムロ坂(喫茶店、並木道) ■シアター ■高原 ■銀月の塔 ■ビーチ(夏以外)	■酒場（デート不可） ■運動公園 ■セリナリバー駅(レッドゲート） ■森林区 ■メネシス・ラボ（デート不可） ■神殿跡 ■地下墓所 ■共同墓地 ■ズィーガー砲群

プレゼント ●女の子らしい物をあげよう

愛の詩集、オルゴール、調理具一式	春画、手を叩く猿、仏具一式

レズリー -LESLEY-

一見、不良っぽいけど?



かなり素っ気なくて扱いにくい印象を受けるレズリーだが、実はつっぱっている部分は寂しがり屋の裏返し。そんな彼女を優しく包みこむような、懐の深さを持とう。また、レズリーの趣味である、絵に対する理解も必要になるぞ。

デート場所 ●夏の海には注意しよう

■キャラウェイ通り（貴金属店） ■国立公園(審判の口) ■ロムロ坂(並木道、画廊) ■神殿跡 ■銀月の塔 ■地下墓所 ■ビーチ(夏以外)	■酒場（デート不可） ■ダンスホール ■セリナリバー駅(レッドゲート、ゴンドラ) ■メネシス・ラボ(デート不可) ■共同墓地 ■ビーチ(夏)

プレゼント ●センスある物をプレゼント

版画集、画材一式、アンティーク人形	春画、仏具一式、呪いのワラ人形

リンダ -LINDA-

独自の価値観を持つ娘



性格がいい、とは決して言えないが、リンダは自分なりの確立した価値観を持っている。ただの成り金娘ではないのだ。彼女と付き合っていくには、自分自身を高めていく必要がある(財力的にも)。ただの高級指向ではダメ。

デート場所 ●高級感漂う所がオススメ

■キャラウェイ通り（ブティック、貴金属店、レストラン） ■ダンスホール ■国立公園（フラワーガーデン） ■ロムロ坂（画廊） ■ビーチ(夏)	■酒場(デート不可) ■運動公園 ■サーカス ■セリナリバー駅(レッドゲート、ゴンドラ) ■牧場 ■森林区 ■メネシス・ラボ（デート不可） ■高原 ■地下墓所 ■共同墓地(デート不可)

プレゼント ●高価な物が効果的

ダイヤのペンダント、ブランド品のバッグ、純金のリング	ブリキのペンダント、お手製のバッグ、黒金のリング

デート場所 ●ミーハーなスポットに注意

■キャラウエイ通り（レストラン） ■酒場 ■国立公園（フラワーガーデン） ■運動公園 ■牧場 ■高原 ■銀月の塔 ■ビーチ（夏以外）

■キャラウエイ通り（ブティック、貴金属店） ■ダンスホール ■国立公園（トレンツの泉、審判の口） ■ロムロ坂（画廊） ■サーカス（デート不可） ■メネシス・ラボ（デート不可） ■ズィーガー砲群

プレゼント ●意外に選択が難しいぞ

ボトスの鉢植え、御者用のムチ、調理具一式

キツネの剝製、ブランド品のドレス、仏具一式



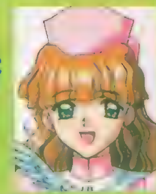
男勝りな荒々しさが魅力

ジーンは馬車の御者をしているだけあって、かなり男勝り。こちらも彼女に負けないよう、男らしい態度（ときには乱暴なくらい）で接しよう。また、ジーンは自分のことを話すのが嫌いなようなので、余計な詮索はマイナス効果だ。

ジーン -GENE-

テディー -TEDDIE-

真面目に接するのが1番



母性本能豊かで、誰にでも優しく接するテディーだが、実はかなりの潔癖症。彼女には下品な冗談や、優柔不断な態度はまったく通用しないので注意すること。また、彼女は身体が弱いので、その辺を気遣う優しさも必要だぞ。

デート場所 ●活気のある場所をチェック

■キャラウェイ通り（ブティック、貴金属店） ■ダンスホール ■国立公園（トレンツの泉） ■ロムロ坂（喫茶店、並木道、画廊） ■運動公園 ■サーカス ■銀月の塔 ■ビーチ（夏）

■セリナリバー駅（レッドゲート、ゴンドラ） ■牧場 ■森林区 ■メネシス・ラボ（デート不可） ■高原 ■神殿跡 ■地下墓所

プレゼント ●彼女の趣味（性格）を考えて

幸福のネックレス、医学参考書、ドライフラワー

呪いのネックレス、呪術解析書、キツネの剝製

デート場所 ●定番スポットを押さえよう

■キャラウエイ通り（ブティック、貴金属店） ■酒場（成人してから） ■国立公園（トレンツの泉、審判の口） ■ロムロ坂（喫茶店） ■セリナリバー駅（ゴンドラ） ■銀月の塔 ■ビーチ（夏）

■キャラウエイ通り（レストラン） ■ロムロ坂（画廊） ■セリナリバー駅（レッドゲート） ■牧場 ■メネシス・ラボ（デート不可） ■神殿跡 ■地下墓所 ■共同墓地

プレゼント ●おもしろければOK？

三十八式爆竹、手を叩く猿、呪いのワラ人形

火炎ビン、木魚、ナメクジのロウ細工



とにかく明るく元気よく

キャロルはまるで悩みことなどないような、底抜けの明るさを持っている。そのため、真面目すぎる発言や、ノリの悪い行動などを嫌う傾向にあるぞ。キャロルといるときは、一緒に「バカになる」くらいのつもりで、割り切っていこう。

キャロル -CAROL-

スー -SUE-

けなされてもメゲるな！



やたらとプレイヤーを、年下扱い（そういう設定なのだが）するスー。だが、キチンと彼女をエスコートすることができれば、スーも見直してくれるハズ。初めは礼節ある態度で接し、だんだんと親睦を深めていくようにしよう。

デート場所 ●ワリとどこでも大丈夫？

■キャラウェイ通り（ブティック、貴金属店、レストラン） ■国立公園（トレンツの泉、フラワーガーデン） ■ロムロ坂（並木道） ■シアター ■セリナリバー駅（遊歩道、ゴンドラ） ■ビーチ

■運動公園 ■森林区 ■メネシス・ラボ ■神殿跡 ■地下墓所 ■共同墓地 ■ズィーガー砲群

プレゼント ●意外と高級指向？

ブランド品のバッグ、高級ディナー券、ウエディングドレス

お手製のバッグ、非常食セット、チャイナドレス

衝突コラム

キミは「必殺技」を修得したか!?

「通称」と「必殺技」の関係とは？

イマイチ明確な方法がわからず、ユーザーの間でも謎とされていた「必殺技」の覚え方。実は、養成所の訓練で得られる通称のうち、各系統の上位3番目までのどれか1つを取得すれば、「必殺技」も同時に修得できるのだ。ここでは、その各系統3つの通称の取得条件（※）をまとめてみたぞ。

●学問系●

【神機軍師】「軍師」か「博士号」の通称を持っている
【軍師】「学者」の通称を持ち、「博士号」の通称を持たない
【博士号】「学者」と「軟弱学者」の通称を持ち、「軍師」を持たない

必殺技：シンラボール

●礼法系●

【素敵な紳士】「立派な紳士」か「ミスターダンディ」の通称を持っている
【立派な紳士】「小粋な紳士」の通称を持ち、下の「ミスター～」の通称を持たない
【ミスターダンディ】「小粋な紳士」と「だて男」の通称を持ち、「立派な紳士」を持たない

必殺技：封



▲覚えたい必殺技の訓練を、とにかく繰り返すことだ。オススメは「セイントヒール」。

●信仰系●

【慈愛の賢者】「賢者」か「聖人」の通称を持っている
【賢者】「修道士」の通称を持ち、「聖人」の通称を持たない
【聖人】「修道士」と「はぐれ修道士」の通称を持ち、「賢者」を持たない

必殺技：セイントヒール

●魅力系●

【魅惑の貴公子】「白馬の貴公子」か「バラの貴公子」の通称を持っている
【白馬の貴公子】「貴公子」の通称を持ち、「バラの貴公子」の通称を持たない
【バラの貴公子】「貴公子」と「プレイボーイ」の通称を持ち、「白馬～」を持たない

必殺技：ローズプリズナー

●剣術系●

【神の刃】「ソードマスター」か「豪腕剣士」の通称を持っている
【ソードマスター】「剣闘士」の通称を持ち、「豪腕剣士」の通称を持たない
【豪腕剣士】「剣闘士」と「筋肉剣士」の通称を持ち、「ソード～」を持たない

必殺技：舞桜斬

●馬術系●

【スピードキング】「ホースマスター」か「ダークホース」の通称を持っている
【ホースマスター】「騎兵」の通称を持ち、下の「ダーク～」の通称を持たない
【ダークホース】「騎兵」と「じゃじゃ馬ならし」を持ち、「ホース～」を持たない

必殺技：ホースウィップ

【※】上記の通称を取得する基本条件……6つのパラメータの中でその系統（コマンド）のパラメータが一番高く、さらに上にあるそれぞれの取得条件を満たしている状態で、そのコマンド実行中にレベルアップする。これは上記18個の通称すべてに共通する条件なので覚えておこう。

デート場所 ●特別"好き"な所はないぞ

■キャラウェイ通り（ブティック、レストラン） ■ダンスホール ■国立公園(フラワーガーデン) ■ロムロ坂（喫茶店、並木道、画廊） ■セリナリバー駅（遊歩道、ゴンドラ） ■高原 ■銀月の塔

■酒場(デート不可) ■運動公園 ■セリナリバー駅(レッドゲート) ■森林区 ■メネシス・ラボ(デート不可) ■地下墓所 ■共同墓地(デート不可) ■ズィーガー砲群 ■ビーチ(夏、デート不可)

プレゼント ●家庭的な物を喜ぶぞ

調理具一式、ティータイムセット、お手製のバッグ

仏具一式、ベッドタイムセット、遺体運搬バッグ



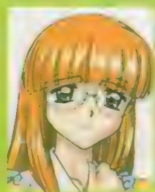
年齢差に負けないように

自分が年上だということを、常に意識するクレア。最初は社交辞令的な会話しか交わせないが、あきらめずに何度もアタックしよう。そして、彼女がキミを対等の存在と認めてくれたら、逆に大胆な行動に出るのが効果的だ。

クレア -CLAIRE-

セーラ -SARAH-

1にも2にも優しさで



月に1回、会うことになるセーラとの会話は、質問と何気ない雑談が中心。教えるべきことはキチンと教え、ときにはウィットに富んだユーモアもいいだろう。ただ、悪意のあるジョークは絶対に×。とにかく優しさで接しよう。

プレゼント ●プレゼントの王道でOK

恋愛小説、バラの花束、メイクアップセット

ホラー小説、ウツボカズラの鉢植え、筋力増強セット

アン -ANNE-

プレイヤーの理想像？



アンは、出現時からプレイヤーに対して、かなり好意的。しかも、意外に積極的なので彼女とのデートでは、その好意に応えるように行動すればOK。しかも、アンは「怒り状態」になることは決してないのだ。いい娘だなぁ……。

デート場所 ●水辺が特にお気に入り

■セリナリバー駅（ゴンドラ） ■灯台 ■波止場 ■ビーチ
※上記の"とくに好き"な場所と、右記の"嫌い"な場所以外は、どこでも"好き"な場所に設定されている。

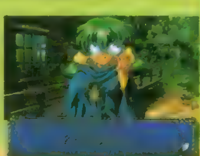
■セリナリバー駅(レッドゲート) ■メネシス・ラボ（デート不可） ■共同墓地 ■ズィーガー砲群

メネシス -MENESYS-

化学が好きなことをアピール！



デートできる場所は、彼女の住まいであるメネシス・ラボと近所の森林区だけという異色のキャラ、メネシス。誕生日も不詳で、彼女の好感度を上げるためには、足繁くラボに通い、"化学好き"をアピールすることだ。



◀ときには自分の身を持って、実験台になるのも効果的（?）。

ライズ -RAIZZE-

無表情な仮面の下は…？



常に冷静で、プレイヤーへの受け答えも淡白・無表情。彼女との会話は本当に選択に迷うが、戦争中という現状を踏まえて、現実的な答えを選んでいくのがいい。手応えはなくとも、ライズはキミの本質を見抜いてくれるハズだ。

デート場所 ●好きな所はほとんどナシ!?

■キャラウェイ通り(レストラン) ■ロムロ坂(喫茶店、画廊) ■セリナリバー駅(レッドゲート) ■銀月の塔 ■ズィーガー砲群 ■波止場

■酒場（デート不可） ■メネシス・ラボ（デート不可） ■ビーチ（デート不可） ※上記のデート不可の場所と"好き"の場所以外は、すべて好ましくない（デートには応じる）場所に設定されている。

プレゼント ●実用性を重視した物か否?

皮手袋、純銀のナイフ、版画集

香水、オモチャのナイフ、恋愛小説

デート場所 ●彼女には珍しいモノばかり

■国立公園（トレンツの泉、審判の口、フラワーガーデン） ■ロムロ坂(喫茶店、並木道) ■運動公園 ■セリナリバー駅（ゴンドラ） ■牧場 ■銀月の塔

■酒場(デート不可) ■ロムロ坂(画廊) ■サーカス ■セリナリバー駅(レッドゲート) ■メネシス・ラボ ■共同墓地 ■ビーチ（夏、デート不可）



"庶民"に憧れるお姫様

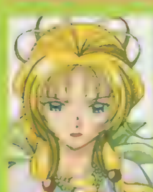
相手がお姫様ということもあって、かなり気を遣う…と思いきや、実はかなりチープな路線でも喜んでくれる（もっとも"チープ"なことに喜んでるのだが…)。あまり身分は気にせず、普通の女の子と接する感じでいくのがいい。

プリシラ -PRISCILA-

デート場所 ●キミと一緒ならどこでも♡

※ノエルは、右記の"嫌い"な場所以外は、すべて"好き"な場所に設定されている。ほとんどの場所で、デートに応じてくれるぞ。

■ロムロ坂（画廊） ■メネシス・ラボ(デート不可) ■高原 ■ビーチ（デート不可）



ノエルのことを1番に！

ノエルもアン同様、かなり好感度が高い状態でスタート(その分、期間も短いが)。ただし、彼女の場合は意外に嫉妬深いのか、相手にしないとすぐに怒る。残りの時間を、すべてノエルに捧げるくらいの心構えの方がいいだろう。

ノエル -NOEL-



『みつめて～』ファンに2つのお知らせ

ということで、『みつめて～』のシングルCDが好評発売中！ こりゃぁ4／24発売のサントラと併せて必ずゲットだぜ！

『みつめてナイト』テーマソング

「みつめて」絶賛発売中！

キャラコンの投票は締め切りましたが、引き続きみな様からのおハガキは募集中！ 楽しいイラストや質問などを待ってるよ～。

あて先

〒101―8305 ㈱メディアワークス
電撃プレイステーション「おくってナイト」係

【これが最新の「みつめて～」ホームページ】前号（Vol.72）で紹介したファン必見の「みつめてナイト」ホームページ。早くもその内容が最新情報に更新されたぞ。ぜひ、アクセスしてみよう。ただし、アドレスも次のように変更されているので注意してね！→［URL］http://www.konami.co.jp/kcet/vx059/home.html

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング

最後の攻略となる今回は2本立て！　今まで公開できなかったすべての条件をまとめてお届けするぞ。

発売中 AVG	▶¥5,800　▶コナミ
	▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

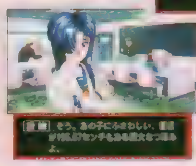
「彩〜」って、クリアした後にほかの人といろいろと語り合いたくなりますよね。「片桐さんとの下校イベントでどれが一番好き？」とか、「3択の「Tomorrow」の中で何番のサビがお気に入り？」とか、聞いてみると結構盛り上がっちゃいます。このエンディング曲のシングルCDが出たけど、2パターンしか収録されてなくてちょっと残念。少し高くてもいいから全部のパターンを入れてほしかったな〜と思うんですが、それって贅沢かな？　（PON）

これで全員揃った!! サブキャライベント発生条件 放課後編(後半) & すべて見せます、明かします!! ストーリーチャートと特選ビジュアルシーン メインストーリー編

前号に引き続き、放課後編(後半)と題して残り4人のサブキャラ攻略をしていくぞ。お待ちかねの紐緒さんストーリーは、イベント発生条件&ミニゲームの攻略ワンポイントをバッチリ掲載。さらに、初公開の館林さんの隠しイベント、虹野さんと栗林みえちゃんの登場条件も大放出だ。これですべての女の子にときめくことができる！



▲このシーンを見た人は多いはず。



◀紐緒さんの意外な一面が見られる。



▶今まで公開できなかったシーンもバッチリ。



◀1度で下校イベントをすべて見ることはできない。何度もプレイしよう。

一方、後ろの2ページでは、メインストーリーを中心とした攻略をしている。片桐さんとのハッピーエンディングを迎えるための条件や、アルバムに収録される特別なイベントシーンを見るための条件をしっかり網羅しているぞ。これさえ読めば、今まで知りたかったことがすべてわかるのだ！



館林見晴

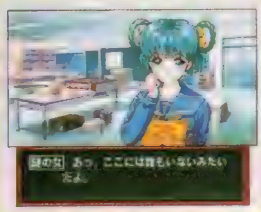
表の1〜3は本編でも見ることができるが、肝心のイベントは放課後モードでしか発生しないので注意してほしい。館林さんのイベントを見るには、紐緒さんと如月さんのサイドストーリーをある程度進めておかなければならない。しかし、〝他キャラのクライマックスを1つしか見ていない、あるいは1つも見ていない〟という条件を忘れてはいけない。紐緒さんなら「スタークラッシャー」をプレイしない、如月さんなら「振り付けゲーム」をクリアしない状態でおくことがポイント。あとは、科学部と文芸部の部室を往復しながら、10月9日を迎えよう。



▶10月に入ってからランダムで、1度だけ校門のところに現れるぞ

館林さんの登場条件

1	10／1以降、下校時の校門で1回だけ遭遇
2	紐緒さんが電脳部に入部後、誰もいない科学部部室に出没
3	如月さんが演劇部に参加している間、文芸部部室に出没
放課後モードのみ発生	2か3で館林さんと遭遇していて、10／9の段階で他キャラのイベントのクライマックスを1つしか見ていない場合(0でも可)、机の中に手紙を見つける。すぐに屋上に移動するとイベント発生。その夜、自宅に留守電が入っている



◀文芸部員も背景にいないので、登場するのがすぐわかる。



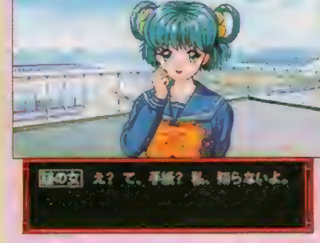
◀2回目に会うときは、これとは微妙にセリフが違うぞ。



▲机に入っている手紙を見つけたら、すぐに屋上に行こう



▲屋上にいる謎の1人の女の子に声をかける主人公。



▲人違いだと言っているわりには顔が赤いぞ。本当に手紙の差出人じゃないのかな？



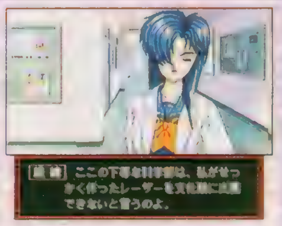
◀「ときめき」本編をプレイした人は、思わずニヤリとするシチュエーションだ。

彩のラブソング



紐緒結奈

紐緒さんのストーリーは、10月に入らないと進行しない。10月1日以降に発生する科学部部室前でのイベント後は、電脳部部室で特定の会話をすると進展していくのだ。STGを2つプレイできるが、ほかのキャラと違ってクリアできなくてもストーリーに影響はない。ただし、「コンカー」プレイ後の紐緒さんの評価は、プレイヤーのレベルによって4段階に分かれるぞ。



▲紐緒さんは怒っているけれど、これで半径3km以内の住民は救われるよね(笑)。



▲野望のために何でも利用するのが紐緒さんらしい。



▲普段は人の意見を聞かないのに、このときばかりは彼女の心を刺激したらしい。

▼「コンカー」をプレイした翌日以降に電脳部に移動すると、気になっていた「ブラ」についての後日談が聞けるぞ。



▲イベント1、2でレーザー砲をクリックするとこのシーンに。





▲「ブラ」の存在によって、さらに彼女の野望への情熱は高まったみたいだ(笑)。

紐緒さんのイベントスケジュール

1	9/26以降	初めて科学部部室に行ったときは必ずいる
2	1の後、9月中	科学部部室に60%の確率でいる。移動中、廊下で30%の確率で遭遇
3	10後、10/1以降	科学部部室に行くとイベント発生
4	3の翌日	電脳部部室に行くと、紐緒さんから電脳部に入部した報告を受ける(3の夜に電話していると発生せず)
5	4の翌日	必ず電脳部部室にいる。「電脳部について」を話すとスタークラッシャーがプレイできる。3回プレイするか、「ゲームについて」を話すとストーリーが進展
6	5の翌日	紐緒さんに電脳部部室へ連れて行かれ、コンカーをプレイさせられる
7	6以降	科学部部室に80%の確率でいる
放課後モードのみ発生するイベント		5の終了前までに「最近の研究について」で“世界征服プラント1号”につぼみがついた話を聞いておく。7以降、電脳部に行くと会話が進展。その翌日“世界征服プラント1号”のその後を聞くことができる。そして10／9に下校イベントが発生

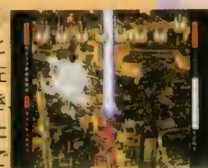
スター★クラッシャー



敵の同時出現数は最大3機。23／60秒ごとに、3機未満の場合敵機が追加される。つまり、敵を倒すタイミングによって、次にいつ出現するのかが決まるのだ。敵を倒さなければパターン化できるので、ベストタイムが伸ばせるぞ。

 弾の速度：4 弾の頻度：15 弾の発射タイプ：左右に一定	 弾の速度：4 弾の頻度：10 弾の発射タイプ：低速回転
 弾の速度：5 弾の頻度：7 弾の発射タイプ：中速回転	 弾の速度：4 弾の頻度：10 弾の発射タイプ：高速回転

コンカー



敵の色を気にせず、◎と⊗を交互に連打するとラクに進める。普段は左右パンチ連打で敵を叩き、横一列や左右に分かれた編隊が来たら溜め攻撃で粉砕するのだ。敵編隊はなるべく全滅させ、1つでも多くアイテムをゲットしよう。

服従ドリルパンチ
右パンチ溜めで、前方に向かって直線的にドリルが発射される。継続時間は4秒。

制裁エレキハンド
左パンチ溜めで、敵を追尾する赤と青の光球が発射される。継続時間は4秒。


電気的な弱点はない。レーザーに注意しながら、ひたすら攻撃を加えていこう。


両肩にある赤と青の弱点を狙って攻撃しよう。バリアは同じ色のパンチ攻撃で破壊できるぞ。


ミサイルを違う色のパンチで回転させ、都庁にぶつけよう。砲門の間は安全地帯だ。



虹野沙希

虹野さんに会うためには、みのりちゃんと古式さんのストーリーを進めることが必要だ。みのりちゃんの誤解を解いていて、なおかつ古式さんの編み物対決イベントでみのりちゃんに勝っていること。この条件をクリアすれば、翌日以降にテニス部部室前に行くとみのりちゃんから紹介されるのだ。

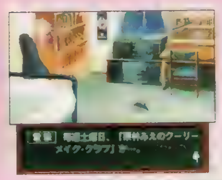


▲みのりちゃんの話だけでなく、本人にも直接会える。



◀上のイベントの後、移動中ランダムで中庭に登場するぞ。

▼情報誌をチェックしていないと会えないのだ。





▶みえちゃんが歌う「OK.OK!」も聴くことができる。



栗林みえ

自室の床にあるメモリアルスポットを見たときにわかる、みえちゃんのラジオ情報を覚えているかな。みえちゃんに会うためには、9月27日の夜に忘れずにラジオを聴くことが条件なのだ。最後まで聴いていれば、翌日のスタジオ練習の帰り際に直接みえちゃんに会えるぞ。しかも会話の後、選択によりサインももらえるのだ。

恋のランキング

完全コンプリートへの最終楽章

メインストーリーチャート

ハッピーエンディングルートでの、全17日間に起こるイベントをチャートにまとめてみたぞ。サブキャラに関しては強制的に発生するイベントのみ掲載した。ストーリーの流れを把握することができるから、ロードする際にも役立つだろう。ただし※印がついているイベントは、前後の日にずれる場合もある。なお、キャラの敬称は割愛するぞ。

9／25	バンド練習からスタート 練習後、巧実と話す片桐を見かける 鈴音と一緒に下校する
9／26	昼休み、屋上で新曲作り開始 放課後に好雄、伊集院、詩織、朝日奈、みのり登場 練習時、康司に曲の意見が聞けるようになる
9／27	昼休み、屋上で作曲中に片桐と出会う バンド練習時に曲について巧実と会話 鈴音と一緒に下校中、鈴音が泣くイベント発生
9／28	1日スタジオでバンド練習 「Tears Angel」が未完成の場合、作曲もできる 帰り際に栗林みえに会うこともできる
9／29	昼休み、屋上で片桐と会う 好雄に紹介されて朝日奈、古式と知り合う
9／30	昼休み、売店で好雄と会話中に片桐を見かける バンド練習中、片桐が現れて巧実と会話する
10／1	昼休み、涙ぐんで職員室を出る片桐を見る 放課後、移動中にポスターを貼る詩織と遭遇（※） 美術室に行くと片桐と夕陽を見るイベント発生
10／2	新しい曲作りスタート 放課後、詩織と屋外ステージを見にいく（※） 美術室に行くと、片桐と一緒に下校できる
10／3	片桐から美術館デートに誘われる 片桐と一緒に下校できる
10／4	昼休み、屋上に片桐が来る 片桐と一緒に下校できる
10／5	片桐と初めてのデート
10／6	昼休み、片桐が詩を書いているイベント発生 片桐と一緒に下校できる
10／7	昼休み、片桐が歌うイベント バンド練習時、巧実が先に帰る 下校中、片桐が先に帰ってしまう
10／8	バンド練習中、巧実が怒るイベント発生 片桐にもう一緒に帰れないと言われる 夜、鈴音と公園イベント
10／9	バンド練習中止 夜、片桐から電話がかかってくる
10／10	片桐と2回目のデート 新曲「Tomorrow」完成！
10／11	クライマックスへ……

片桐さんとハッピーエンディングを迎えるための2つの条件

ハッピーエンディングを迎える条件は下に書いた2つ。これをクリアしていなければ、10月7日の昼休みに片桐さんが屋上で歌を歌うイベントが発生せず、バッドエンドに向かうことになってしまうぞ。でも普通にプレイしていれば、バッドエンドになることはまずないだろう。一緒に下校しているときに「黙って歩く」を何度も選んでいたり、曲作りをさぼっていると危ないぞ。



▲10月7日の昼休みが、グッドエンドとバッドエンドの分かれ道だ。

●10月7日の時点で……

1	片桐さんとの親密度レベルが最高になっている
2	新曲「Tomorrow」のAメロ前半ができている

1 親密度レベル



▲ハンバーガーショップでの会話から親密度カウントがスタート。



▶たくさん話して親密度を上げていこう。

レベルアップのしくみ

片桐さんとの親密度レベルは、どれくらい片桐さんと話したかによって上がっていくのだ。10月1日の夕陽イベント終了後にLV1になり、下記の条件を満たすごとに翌日の下校時にレベルが上がるしくみになっているぞ。10月2日以降の下校中が親密度を上げるチャンスなので、なるべくたくさんの会話をするようにしよう。

親密度の上がり方	
5つ以上の話題を話す	LV1→LV2
10以上の話題を話す	LV2→LV3
15以上の話題を話す	LV3→LV4

LV4になったことを確かめるには…

片桐さんとの親密度レベルを知るカギは、会話コマンド内の「呼び方」にある。呼び方を「彩ちゃん」か「彩子」にしている状態で、「片桐さん」または「片桐」に変更してみよう。そのとき片桐さんから「OK、いいわよ。でもちょっとよそよそしいわね」と言われれば、最高のLV4になっている証拠だ。ただし一度呼び方を変えると、次に会うときまで元に戻せないので注意しよう。



▲片桐さんは、親密度に関係なくどんな呼び方でもOKしてくれる。

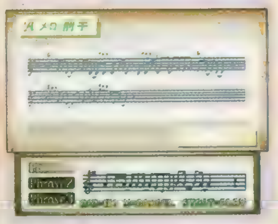


◀親密度がLV4なら、こんな嬉しいことを言ってくれるのだ。

2 新曲作り

10月6日までに康司のOKをもらわないといけないのだ

曲作りは康司に認めさせないと、その部分のフレーズを完成させたことにならない。そして康司のＯＫをもらってからでないと、次のフレーズを作ることもできないのだ。そのためハッピーエンドの条件を満たすには、「Tomorrow」のＡメロ前半を10月６日のバンド練習時までに康司に認めさせなくてはならないぞ。気がついてる人も多いと思うけど、「Tomorrow」のＢメロまでのメロディは、屋上や下校中などで片桐さんが登場している場面でＢＧＭとして流れているのだ。ＢＧＭをよく聴いておけば、作曲するときに正解フレーズを探しやすいぞ。



▶この部分だけは５日間の内で完成させるように頑張ろう。

▼康司の口からこのセリフが出ればバッチリ。





◀プレイの手を休めて、ＢＧＭをじっくり聴いてみよう。

２つの条件をクリアしていれば…

10月７日に片桐さんが屋上で歌を歌うイベントが発生すれば、あとはハッピーエンディングへまっしぐらだ。最後に「Tomorrow」のサビの部分を３つのフレーズの中から選択することになるが、サビは好きに選んでＯＫ。どれを選ぶかでエンディングの曲が変化するぞ。

▶ここで歌う「日曜の雨のように」は、４月24日発売のシングル「Tomorrow」のカップリングとして収録される。



アルバムを全部埋めるための特選ビジュアルシーン

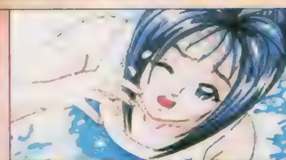


特別なイベントシーンとそれを見るための条件を一挙公開！　これらはクリア後のアルバムにも書き込まれるから、完全コンプリートを目指す人はぜひ参考にしてほしい。ちなみに、どれが発生するかがランダムの下校イベントは、何度もロードして根気よく挑むしかないぞ。



片桐さんの水着姿

10月５日の片桐さんとのデート中、中央広場の写真コンテストに入選し、プールの無料入場券を入手する。その後、室内プールに行き、水泳ゲームをクリアする。



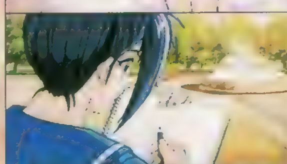
水恐怖症

水泳ゲームをクリアし、片桐さんが水着姿になった後、強制的に発生する。



下校イベント１（猫にひっかかれる）

10月２～６日の下校中、一定数以上の会話をしているとランダムで発生。確率は高め。



下校イベント２（噴水をスケッチ）

10月２～６日の下校中、一定数以上の会話をしているとランダムで発生。確率は高め。



下校イベント３（水飲み場でびしょぬれ）

10月２～６日の下校中、一定数以上の会話をしているとランダムで発生。確率は高め。



下校イベント４（外人さんとセッション）

10月２～６日の下校中、一定数以上の会話をしているとランダムで発生。確率は高め。



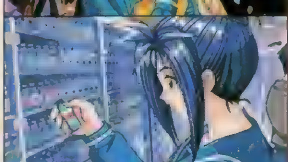
下校イベント５（公園でドキドキ）

10月２～６日の下校中、一定数以上の会話をしているとランダムで発生。確率は低め。



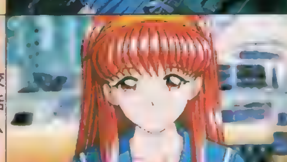
下校イベント６（神社で願掛け）

10月２～６日の下校中、一定数以上の会話をしているとランダムで発生。確率は低め。



下校イベント７（絵の具のお買い物）

10月２～６日の下校中、一定数以上の会話をしているとランダムで発生。確率は低め。



藤崎詩織

10月３日以降に発生する不良戦を経験。その翌日以降に起こる番長戦で、番長に勝つ。



如月未緒

振り付けゲームをクリアした後、「カルトマン」でグッドエンドを迎える。



紐緒結奈

「スタークラッシャー」プレイ後、「コンカー」で最終ボス・都庁ロボを倒してクリアする。



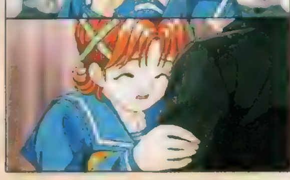
朝日奈夕子

朝日奈さんとの漫才ゲームをクリア後、予選大会で好雄との漫才を最後までやり通す。



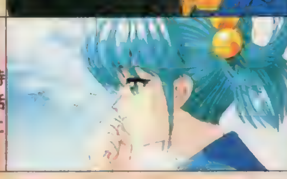
古式ゆかり

古式さんとの編み物ゲームでノルマ達成後、みのりちゃんとの編み物対決に勝つ。



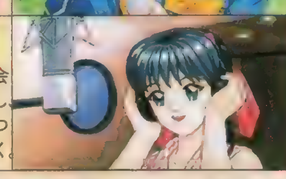
秋穂みのり

誤解を解いた後、詩について悩むまで会話を進める。10月３日に吹奏楽部部室に行く。



館林見晴

科学部か文芸部で会った後、条件を満たし10月９日に手紙を見つけたらすぐ屋上に行く。



栗林みえ

９月27日の夜に自宅でラジオを聴く。翌日スタジオで会話した後、歌が聴ける。

※ハッピーエンディングを迎える条件をクリアしないプレイをすると（いわゆるバッドエンドルート）、10月９日まで片桐さんと下校することができる。アルバムの下校イベントを埋めたいという人は、わざとバッドエンドルートを進むといいかもしれないぞ。

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

「新世紀エヴァンゲリオン」待望のPS化作品。
今回は、チャート付のストーリー攻略をお届け!

発売中 AVG	▶¥6,800 ▶ガイナックス
	▶MC(3ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＡＶＧとはいうものの、選択肢によるゲームオーバーや、コマンド総当たりというわずらわしさは一切なし(攻略には困りモノだが)。まさに、ＴＶ番外編というべきノリの作品です。移植元が高価なパソコンソフトだけに、パソコンを持っていないＰＳユーザーにはうれしい限り。ＴＶオンエアからはずいぶん時間が経ってしまったけれど、「エヴァ」ファンにはぜひとも一度はプレイしてほしい１本。この機会に、ＴＶシリーズを見直すのもいいかもね。(ミミっちぃ)

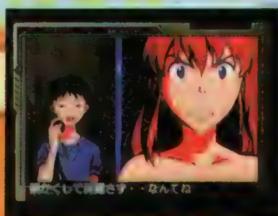
オリジナルエピソードの魅力に迫る!



ついに発売された「ＥＶＡ」ファン待望のＡＶＧ『鋼鉄のガールフレンド』を徹底攻略！　この作品の魅力は、何といっても流れるようなゲーム展開と意外性に満ちたシナリオに尽きる。そこで今回は、シナリオのダイジェストとポイント別の移動先を紹介しよう。これで、初めてプレイする人でもサクサクと進めることができるはず。また、２回目以降の人は寄り道の参考にして、「ＥＶＡ」の魅力を隅々まで味わおう。

SCENE 1 使徒襲来!?

第三新東京市を襲った謎の物体は、街並みに痕跡を残して消えた。その正体は使徒なのか、それとも……。



▶ゲーム開始後いきなりのサービスカット。シンジの表情が最高(笑)。

SCENE 2 謎の転校生・霧島マナ



▶いちゃつく2人がおもしろくないのか、執ように絡むアスカ。

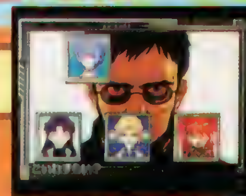
謎の物体襲来の翌日、シンジたちが通う学校に転校生・霧島マナがやってくる。彼女はなぜか初対面のシンジに好意を寄せ、アスカの嫉妬心(女としてのプライドか?)をあおる。しかしマナは一向に気に止めず、ついにネルフ本部まで付いてきてしまう。

SCENE 3 ネルフ本部



▲マナとのことを加持に相談するシンジ。

シンジはマナとともにネルフ本部に入る。ここから先は迷路状のネルフ本部をうろつくことになるが、目的地は男子ロッカー。詳しい道順はページ下のＭＡＰを参考にしよう。また、エヴァの起動実験が終了したら、自販機コーナーへ向かうこと。



▲シンジは実験中に事故を起こす。原因はマナか？

SCENE 4 気になる2人



▲マナをスパイと疑うアスカだが……。

家庭科の調理実習中の２人は、どこから見てもアツアツの恋人状態。しかし、トウジとアスカに冷やかされ、マナは教室を飛び出してしまう。ここでの正解ルートは、下駄箱からテニスコート裏。また、翌日のマナとの待ち合わせは、図書館に向かうこと。



▲内向的なシンジにしては、珍しく積極的な１シーン。

SCENE 5 恋人？

マナとの関係をミサトに励まされ、シンジは家路につく。ここで夜の新歌舞伎町をうろつくことになるのだが、偶然通りかかった喫茶店にはマナと見知らぬ少年が……。この場面は右のＭＡＰが重宝するはず。カッコ内の数字は何丁目何番地かを表していて、★マークのポイントでイベントが発生するぞ。

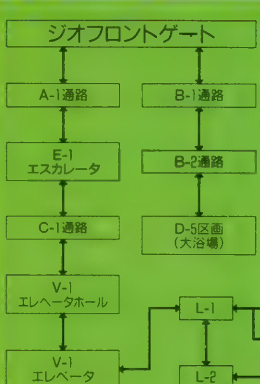
▶★マークのポイントへは、東西どちらから入っても構わない。

新歌舞伎町MAP



ネルフ本部ナビゲーションMAP

作品中ではもっとも移動範囲が広いネルフ本部。しかも場所がすべて記号で区別されているため、迷いやすいことこの上なし。そこで、とにかく物語を早く進めたいという人は、このＭＡＰと本文中に示した移動先を参考にすること。ただし、作品をじっくり味わいたいという人は、あえてポイントとなる場所を避けてうろついてみよう。普通にプレイしていては聞くことができないセリフを楽しむことができるのだ。





※C-2通路は物語後半で出現

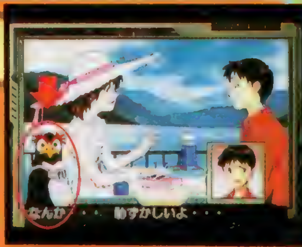


◀マナの陰に隠れがちだが、アスカの活躍にも要注目!



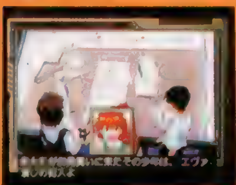
SCENE 6 初デート

ついに、シンジはマナとの初デートに出かける。デートコースは、加持とリツコに相談したときの選択通り。また、イベントグラフィックは、どの場所を最後に選択したかによって大きく変わる。中にはとっておきのサービスシーンも含まれているので、必ず直前でセーブしておこう！



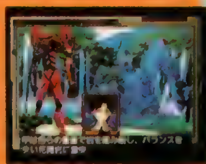
▲サービスシーンへの大ヒント！ なぜペンペンが一緒にいるのかを考えよう。

SCENE 7 謎の物体の正体は…



▶ICUで衝撃の事実が！

謎の人型兵器が弐号機に襲いかかったというが……。ここでは、実験のために実験棟へ、その後は弐号機ケイジへ向かうこと。



▲これが謎の物体の正体!?

SCENE 8 マナがスパイ?



◀マナがスパイだという疑惑は一応晴れるが……。

人型兵器のパイロットは、シンジたちと同じく14歳の少年だった。彼はマナの知り合いだというが、収容先の病院から姿を消してしまう。一方マナは、アスカの報告が原因でスパイと疑われる。そして、マナを信じようとするシンジの想いをよそに、彼女は姿を消してしまう。

SCENE 9 脱出

数日ぶりに現れたマナは、シンジ、レイ、アスカとともに病院に向かう。しかし、そこに少年の姿はなく、謎の男たちの襲撃を受ける。そして、ミサトを巻き込んだ逃走劇の果てに……。





◀▲碇司令の黙認の元、マナは連れ去られる。ミサトですら、事態を食い止めるには無力だった。

SCENE 10 傷心のシンジ



▶自分をアピールするかのように優しく接するアスカ。

連れ去られたマナの行方もわからず、悶々と過ごすシンジ。しかし、加持からマナの消息を聞いたシンジは、彼女の家に向かう。そして、湖畔にあるマナの実家で見たものは、人型兵器の巨大な足跡だった。ここでの移動シーンは、ネルフ本部から加持のスイカ畑に向かうこと。

SCENE 11 再会

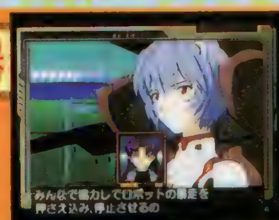
マナが捕らえられてから数日後、ついに2人は再会を果たす。しかし、マナは人型兵器をおびき出す囮として、堅固な輸送車に監禁されていた。追いすがるシンジは軍に阻まれるが……。

▶マナの素性を知りつつ、助け出そうとするシンジ。



SCENE 12 暴走兵器

軍の思惑通り、マナを奪回するために人型兵器が現れる。そして、軍は事態を秘密裏に処理するため、人型兵器の下にいるマナに構わず攻撃を加え続ける。また、軍の要請によって出動したシンジたちは、マナを助け人型兵器を制止しようとするが、事態は最悪の結末を迎える。



▲目的はあくまでも人型兵器の制止。しかし、シンジはアスカの行動を妨害して最後のチャンスを逃してしまう。

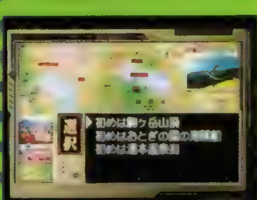
SCENE 13 N2爆雷投下、そして……



ついに人型兵器の存在を抹殺すべく、N2爆雷が投下された。エントリープラグを飛び出していたシンジは危ういところでアスカに助けられるが、パイロットの少年とマナは……。

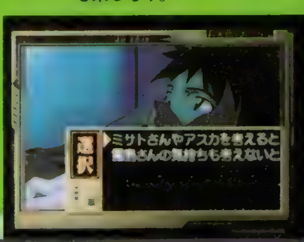
?選択肢の影響は?

ゲーム中にはいくつもの選択肢が登場して決断を迫られるが、いずれも深刻な場面ばかり。しかし、エンディングに直接影響するのはクライマックス直後の選択1つだけなのだ。もちろん、サービスシーンなどは途中の選択に関わってくるけれど、あまり選択肢にとらわれ過ぎずに物語を楽しもう。



◀作品中唯一グラフィックに影響する選択肢。

▶選択ミスによるゲームオーバーはないのでひと安心。



ブシドーブレード弐

百斬の間攻略を中心に、噂の"バカ殿"の出現法と、カッツェ&ツバメの技コマンドを大紹介する!!

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回紹介する"バカ殿"を含めて、「ブシドーブレード弐」で使用可能になるキャラは総勢21人(バカ殿は1人として計算)。どのキャラも個性的で、しかも得意とする武器や能力など細かく設定されている。各キャラがその得意武器を装備して戦ったとき、剣の振りが速くなり、防御で体勢が崩れにくくなるのだ。各キャラが得意とする武器を見つけて、対人戦などで有効に使っていけばより勝ちやすくなるぞ。! (傭兵)

完全無欠! イッキにまとめて百人斬り

"百斬の間"ノーコンティニュークリア法伝授

3人の隠しキャラ、バカ殿、カッツェ、ツバメを使用するためには百斬の間の攻略が不可欠。そこで100人いる敵の使用技はもちろんのこと、クリアまでの目標タイムまで設定して、百斬の間を徹底攻略。百斬の間では打刀しか使えないので、挑戦する前に下の表で打刀の技を確認しておこう。

打刀で使える技(敵も共通)

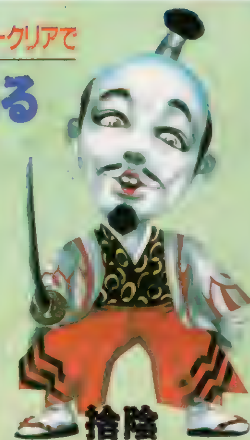
構え	技名	コマンド
[illegible]	真直斬り	○
	胴斬り	×
	踏み込み真直斬り	→○
	踏み込み胴斬り	→×
	真直叩き斬り	→→○
	飛び込み逆胴	→→×
	天実斬り	○×
	胴斬り返し	××
	天実回転斬り	○××
	胴斬り返し真直斬り	××○
	鎧通し	→R2○
[illegible]	袈裟斬り	○
	逆胴	×
	真直叩き斬り	→○
	踏み込み逆胴	→×
	走り込み突き	→→○
	滑り足払い	→→×
	袈裟逆胴	○×
	逆胴摺り上げ	××
	表包み	○×○
	裏三連	×××
	鎧通し	→R2○
[illegible]	真直斬り	○
	摺り上げ	×
	踏み込み真直斬り	→○

構え	技名	コマンド
上八相/右八相	踏み込み摺り上げ	→×
	摺り上げ逆袈裟斬り	×○
	摺り上げ二連	××
	猪鹿蝶	×○○
	摺り上げ包み	×○×
	摺り上げ二連逆袈裟	××○
	鎧通し	→R2○
鳴鏡のみ二刀流	表袈裟	○
	裏突き	×
	二刀天実斬り	○×
	脅天	×○
	二脅	××
	二刀天実突き	○××
	脅天仁王突き	×○○
	二刀天実撃き	○×○
	脅天重ね	×○×
	二脅天	××○
捨陰のみ居合	切りおろし	○
	抜きつけ	×
	切りおろし戻り	→○
	抜き一文字	→×
	左かわし回り抜きつけ	↑×
	右かわし逆手切りおろし	↓×
	踏み込み切りおろし	→→○
	疾風陰抜き	→→×

"百斬の間"ノーコンティニュークリアで バカ殿が使える



"百斬の間"のラスボスのバカ殿の使用条件が判明した! その条件とは、"百斬の間"を一度も敵に倒されずにクリアすること。バカ殿は、鳴鏡と捨陰の流派ごとに存在する。各流派で"百斬の間"をクリアして、2人のバカ殿で遊んでみよう。



一～十　まずは練習のつもりで戦おう　目標タイム 00,50,00

ザコ・赤忍者

1～9までのザコ忍者は、上段からの真直斬りしかしてこない。こちらは、上段からの踏み込み胴斬りや飛び込み逆胴で戦うこと。敵の出現と同時に技を出し、瞬時に倒すことを心掛けよう。ここは楽勝で倒せるぞ。

ボス・赤女中

10人目に登場するボスは女中だ。八相からの真直斬りや踏み込み真直斬りを仕掛けてくる。この攻撃が当たらないように、間合いは広めにとっておくこと。敵の攻撃直後のモーションに、真直斬りを当てると効果的だ。


▲間合いは写真くらいとれば良い。敵の攻撃は掛け声で判別できるぞ。

十一～二十　裏攻撃には表攻撃で対処せよ　目標タイム 01,50,00

ザコ・緑忍者

上段からの胴斬りをメインに使ってくる。そのため、こちらの胴斬りは弾かれてしまうことが多い。だが、上段からの踏み込み胴斬りだと、敵の胴斬りと反対方向から刀を振ることになるので、安定して技を当てられる。

ボス・緑女中

20人目に出現する女中は、八相からの摺り上げや踏み込み摺り上げをメインに使ってくる。単発技しか出さないので、それほど苦戦はしないはず。技の出だしなどに、上段からの飛び込み逆胴を当てて応戦しよう。


▲表攻撃には裏攻撃というように、逆を突いて攻撃するのが基本だ。

二十一～三十　連続技に注意せよ!　目標タイム 03,00,00

ザコ・青忍者

この辺から、敵は連続技を使ってくる。使う技は、上段からの天実斬り。真直斬りがきたあとにすぐ胴斬りがくるので、接近しすぎないように注意すること。技を出す直前などに胴斬りを出して対応。技後のスキを狙おう。

ボス・青女中

30人目の女中は、八相からの真直斬りや踏み込み真直斬りをメインに技を繰り出す。まだ連続技を使ってはこないが、攻撃を弾いてくるようになるので、簡単には倒すことができないだろう。走りからの攻撃が有効だ。


▲真直斬りは攻撃範囲が広くない。攻撃直後のスキを狙うのも良いぞ。

三十一～四十　敵の技数が多くなってくる!　目標タイム 04,10,00

ザコ・紫忍者

この忍者で気をつけたいのは、上段からの胴斬り返し。単発の技も使ってくるので、今までのザコに比べると手数が多くなってきている。こちらは上段からの真直叩き斬りなどの突き系の技で対応すること。

ボス・紫侍

この辺から、敵も構えを変えてくるようになる。敵は、上段からの踏み込み胴斬りや飛び込み逆胴などの技を多用してくる。こちらは走りからの⊗攻撃など、離れた距離から攻撃できる技で応戦すること。


▲踏み込み系の技は攻撃後のスキが大きい。そこを狙ってみても良い。

四十一～五十　連続、踏み込み攻撃に備えろ　目標タイム 05,20,00

ザコ・黒忍者

このザコは、裏攻撃をメインに使ってくる。踏み込み胴斬りや飛び込み逆胴など、こちらとの位置や間合いによって技を使いわけてくるぞ。間合いを十分にとって、こちらは真直叩き斬りや突き系の技で攻撃しよう。

ボス・黒侍

この侍も、その前に出てくるザコ同様真直叩き斬りや飛び込み逆胴などの踏み込み系の技を多用してくる。上段や正眼など構えも変えてくるからやっかいだ。攻撃直後のスキを狙えば、比較的楽に倒せるだろう。


▲敵の攻撃範囲ギリギリまで近づくなどして、わざと技を出させよう。

ブシドーブレード弐

※コマンドはすべて1Pキャラをサイドビューで使用している場合のものです。百斬の間では、プレイするキャラによって敵の構えが変わることがあります。寒雲でプレイした場合、ザコ忍者は中段の構えをとり、松虫、源五郎、トニー・梅田でプレイした場合、女中は上段の構えをとります。

五十一～六十	ボスの鎧通しに注意	目標タイム	06,30,00

ザコ・橙女中

八相からの胴斬り返し真直斬りがメイン攻撃。出始めの⊗攻撃から、そのまま⊗◎と攻撃を出してくる。避けることさえできれば、苦労せずに倒せるはず。攻撃を出しきったあとなどに、真直叩き斬りなどを当てよう。

ボス・橙大奥

この敵は攻撃は単発技がメイン。ただし、鎧通しを使ってくることもあるので注意すること。鎧通しはスキが大きいので、敵がこの技を出した直後が攻撃のチャンスだ。このスキに真直斬りなどを当てて倒そう。


▲ボスは鎧通しを使ってくることが多い。動きを見極めろ。

六十一～七十	連続、単発技に注意!	目標タイム	07,40,00

ザコ・紫女中

八相からの、踏み込み摺り上げをメインに使ってくる。それ以外にも、連続技を出してくるときもあるぞ。こちらの踏み込み系の技は弾かれることが多いので、走り攻撃や単発攻撃などを狙うといいだろう

ボス・紫大奥

上段からの胴斬り、天冥回転斬りを使ってくる。この技の他にも、単発技と鎧通しも使う。単発技は、表系の技をメインに使ってくるので、攻撃するときは裏系の技で応戦すると攻撃が当たりやすくなる。


▲敵に足元を攻撃され転倒すると、追い討ち攻撃を出されるぞ。

七十一～八十	ボスでバカ殿が登場!	目標タイム	08,50,00

ザコ・緑女中

構えの基本は八相。摺り上げ包みなど連続攻撃をメインの攻撃とし、踏み込み真直斬りや踏み込み摺り上げなどを要所要所で使ってくる。連続攻撃をメインに使ってくるので、その後の硬直に技を重ねるように出そう。

ボス・バカ殿

上段からの踏み込み胴斬りや踏み込み真直斬りを頻繁に使う。この踏み込み系の技をスタート直後から使ってくるので、間合いは広めに。走り⊗攻撃など、敵と同軸上にいなくても技を当てられる攻撃で対応しよう。


▲とにかく踏み込みをよく使う。それ以外はとくに注意する攻撃はない。

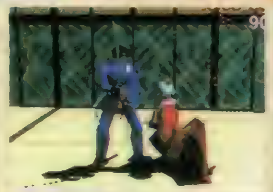
八十一～九十	走り攻撃も出してくるぞ	目標タイム	10,00,00

ザコ・赤侍

上段の真直斬りや正眼からの袈裟斬りなどの単発技をメインに使う。たまに走りからの攻撃を出してくることがあるので注意すること。攻撃するときは、敵の攻撃の出始めや技後のスキを狙うと、当たりやすいぞ。

ボス・赤大奥

上段からの踏み込み真直斬りなどの踏み込み系の単発技を使う。それ以外にも、連続技や八相に構えを変えたりする。足元に攻撃を当て、まずは敵を転倒させる。そして、起き上がりに攻撃を当てると倒しやすい。


▲転倒した敵の近くまで接近する。そして起き上がりに攻撃しよう。

九十一～九十八	ザコも手強いぞ	目標タイム	12,00,00

ザコ・侍7人集／ボス・大奥

91～97まではザコの色違いの侍が登場する。攻撃は上段からの胴斬り返し真直斬りなどの連続技や飛び込み逆胴などを使ってくる。構えを変えての連続技なども使う。走り⊗攻撃を使うことがあるので注意が必要だ。98人目のボスは、侍の攻撃に鎧通しが追加されたくらい。摺り上げ胴包みは技の出が速いので、接近しすぎると当たってしまうぞ。


▲敵の攻撃直前や直後のスキを狙って技を出そう。

九十九	ラスボス直前	目標タイム	13,40,00

ボス・大奥

98人目に登場するボスとほぼ同じ動きをする。構えが上段のときは飛び込み逆胴や連続技を多く使い、八相のときは摺り上げ二連逆袈裟などを多用する。どの状態でも鎧通しを使うので注意したい。


▲敵が攻撃を出す前に真直叩き斬りなどを出すといい。

百	ついに最後	目標タイム	14,59,99

ボス・バカ殿

バカ殿も、こちらの構えに合わせて構えを変えてくる。80で出てきたバカ殿と同様、踏み込み系の技を使ってくることが多い。また、鎧通しも使ってくる。走り⊗攻撃などで攻めれば、簡単に倒せる。


▲踏み込み系の技さえ注意しておけば、問題ないぞ。

永久保存版! カッツェ&ツバメの技コマンドを大公開!

"百斬の間"を15分以内にクリアすると出現するカッツェとツバメ。その技コマンドを紹介しよう。2人とも銃を使うキャラなので、技数は少ないものの、決まればほぼ確実に敵を倒すことができるのが特徴だ。基本攻撃は○ボタンによる狙撃と、⊗ボタンによる立ち撃ち。それ以外にも、伏せやバック転など、他のキャラにはない独自の技を持っている点にも注目したい。


カッツェ
ツバメ


▲銃の装弾数は最大10発。弾がなくなったら、リロードで弾を補充すること。


◀地面にうつ伏せになる"伏せ"。攻撃避けにも使えるぞ。


▶バック転はカッツェ固有の技だ。素早い動きで、相手との間合いを離せる。

コマンド表

技名	コマンド
狙撃(座ったまま)	○
二連射(座ったまま)	○○
三連射(座ったまま)	○○○
立ち撃ち(立ったまま)	×
駆け乱れ撃ち(走りながら)	走り中○
駆け撃ち(立ち止まって)	走り中×
リロード	□
挑発	R1
伏せ	R2・R2
バック転1回(カッツェのみ)	←←
バック転2回(カッツェのみ)	←←←

ツインビーRPG

デートイベントの発生条件を大紹介！
さらに、相性度の秘密を徹底的に究明していくぞ

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)／AC(DS対応)

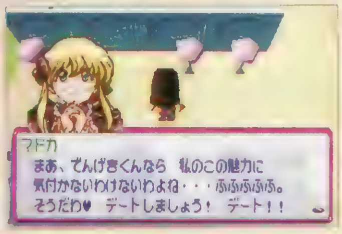
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

これまでのシリーズが持つ雰囲気をそのままにＲＰＧとして登場した「ツインビーＲＰＧ」。ライトやパステルを始めとするおなじみのキャラに新キャラ（サリュートとシーズはラジオドラマで登場しているけど）が加わり、ますます楽しい内容に仕上がっている。とは言うものの、個人的にはもうちょっとイベント関係を充実させてほしかった気がします（モルテとフィーレンのデートイベントも用意してほしかったッス）。（パステル好きの代理人）

デートイベント＆相性度の秘密を大公開!!

もう気付いている人も多いと思うけれど、このゲームには女の子とデートできるイベントがいくつか用意されている。そこで、今回はデートイベントの発生条件を詳しく紹介しよう。さらに、主人公と主要キャラクターとの間に設定された、気になる相性度の謎にも迫っていくので、お見逃しなく！

▼普段は表に出ない女の子たちの素顔を見ることができるイベントが目白押し。





◀ちょっとした息抜きのつもりでデートイベントを楽しもう！

デートイベントの発生条件を紹介！

パステルの場合

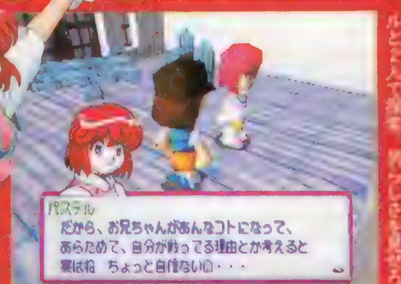
パステル救出後、シナモン研究所でパステルとの会話が発生

「あとでデートしてくれるなら」を選択

チューリップ村の人々の魂を解放後、宿屋で一泊

デートイベントに突入





◀おたけび研究所と呼ばれる家にパステルとふたりで突入。弱気な素顔を見せる

パステルとのデートイベント発生条件で注意してほしいのはチューリップ村での行動。村の人々の魂を解放して、宿屋に泊まらずにストーリーを進めてしまうと、2度とデートイベントを見ることはできなくなってしまうのだ。この点に気を付けて、デートを楽しもう。

マドカの場合



第３章突入後、ファンタジアンに直行

マドカとの会話で「何かくれ」以外の選択肢を選ぶ

デートイベントに突入



マドカの場合は、第3章（2回目のアイキャッチが挿入された直後）に突入した直後が勝負。ストーリーの流れで「ファンタジアン」か「夕陽の公園」のどちらかに足を運ぶことになるのだが、先に夕陽の公園に行ってしまうとデートイベントは発生しないのだ

◀デートと言えばやっぱり遊園地。ジェットコースターや観覧車に乗れまで

サリュートの場合



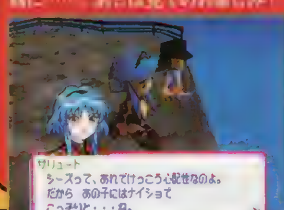
レンゲ島のダンジョン内でサリュート、シーズと会話

「サリュートさん…デートして」の選択肢を選ぶ

レンゲ島の人々の魂を解放後、宿屋で一泊

デートイベントに突入

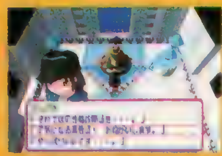
▼夜明けの海の前でサリュートと二人きりに……。あとは見てのお楽しみ！



レンゲ島の人々の魂を解放後にサリュート、もしくはシーズに話しかけるとストーリーが進展してしまいデートイベントを見ることができなくなってしまうので注意。上で紹介している条件をきちんと満たした上で宿屋に泊まれば、勝手にイベントが進んでいくぞ。

各キャラクターとの相性の謎を徹底解析!!

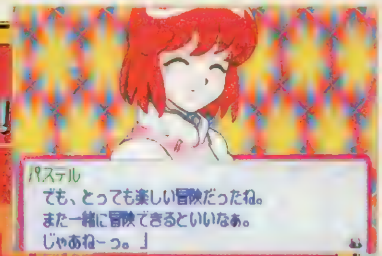
ここでは、物語の中心となるキャラクターたちと主人公の間に設定されている相性度について詳しく説明していくぞ。また、選択肢によって変化する相性の度合いを表にまとめてみたので、こちらの方もしっかりチェックしてほしい。



▶選択肢は慎重に選ぶようにしよう！

相性度変化の法則をチェック!

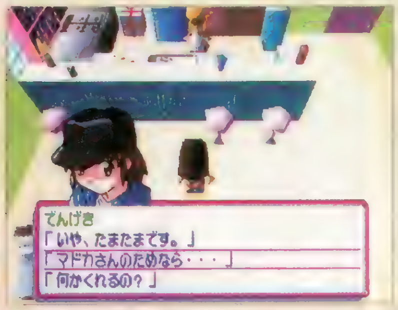
相性度は、各キャラに設定された[illegible]性ポイントから各選択肢に対応したポイントを減算する方式で変化する。[illegible]、クリアした[illegible]ポイント[illegible]の[illegible]いキャラから[illegible]ッセージをもらえるのだ。ちなみに、各キャラの初期ポイントは以下の通り。[illegible]ュート(60)／フィーレン、シ[illegible](■0)／マドカ[illegible]モ[illegible]ワルモン(50)。



▲クリアした人だけに与えられるご褒美

会話別相性度変化の早見表

右の表は、それぞれの会話で発生する選択肢に対応した減算ポイントをわかりやすくまとめたものだ。上のコラムで紹介している相性変化の法則＆各キャラの初期ポイントと合わせて活用してほしい。また、最終的なポイントが同数となるキャラがいた場合は、フィーレン＞モルテ＞シナモン＞ワルモン＞サリュート＞マドカ＞パステルの優先順位でエンディング後にメッセージをくれるキャラが決定されるぞ。表を見ながらキャラの相性ポイントをうまく調整しよう。

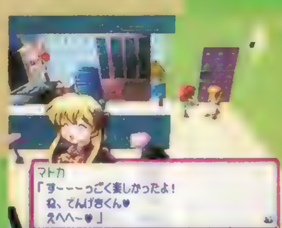


▲占い師が一番相性の良いキャラを教えてくれるぞ。

場所	会話と条件	相性度の変動値
「永久の岬」駅	「なんなんだ　あの子たちは……」	モルテ、フィーレン：－10
	「モルテか……ちょっといいなぁ」	フィーレン：－10
	「フィーレンか、かわいいなぁ」	モルテ：－10
「カニ電」車内	「マドカの店に行こう」	パステル：－10
	「パステルを探しに行こう」	マドカ：－10
ファンタジアン	「キャー！　のぞかないで！」	マドカ：－5（毎回）
デザート中学	「はじめまして、○○○です」	パステル：－5
	「かわいいね」（4回目以降）	パステル：－5（毎回）
シナモン研究所	「よし、いっしょに行こう」	影響なし
	「えーっ　なんで？」	パステル：－10
	「あとでデートしてくれるなら……」	影響なし
街の外	「こんにちはー、○○○でーっす」	シナモン：－10
	「あー、本日は晴天なり」	シナモン：－10
	「実は、博士のことが……」	影響なし
シナモン研究所	ファンタジアンに先に行った場合	パステル、ワルモン：－10
	夕陽の公園に先に行った場合	マドカ：－10
ファンタジアン	「いや、たまたまです」	影響なし
	「マドカさんのためなら……」	影響なし
	「何かくれるの？」	マドカ：－10
マドラーランド	マドカの満足度がトータルで100の場合	影響なし
	マドカの満足度がトータルで85の場合	マドカ：－5
	マドカの満足度がトータルで0～80の場合	マドカ：－10
夕陽の公園	「あの2人、お互いまんざらでもないのかなあ」	パステル：－5
	「ま、負けた……」	パステル：－10
夕陽の公園（戦闘後）	「たいしたことのないやつだな」	ワルモン：－10
	「で、情報というのは？」	ワルモン：－5
	「かわいいやつだな……」	影響なし
シナモン研究所	「よし　ニコニコ山へ行こう！」	影響なし
	「どうしようかな」	パステル：－10
	「もちろん！　いつもパステルと一緒さ」	パステル：－5
ログハウス（外）	「のぞく」	パステル：－5
	「のぞかない」	影響なし
シナモン研究所	「お風呂……のぞきたかったなあ」	シナモン：－5、パステル：－10
	「シナモン博士もいいトシして助平ですね」	シナモン：－5、パステル：－10
	「もちろん！」	シナモン：－5
	「白状します。のぞこうとしました」	シナモン：－5
	「シナモン博士の入浴シーンなら……」	パステル：－10
チューリップ村（デート）	「みんなのため、さ」	影響なし
	「なんでかなぁ……？」	パステル：－10
	「そうです。キミのためです」	パステル：－5
レンゲ島（洞窟の中）	「そうだな」	影響なし
	「まっぴらごめんだ」	サリュート：－5
	「サリュートさん……デートして……」	影響なし
レンゲ島（デート）	「なるほど。わかりました」	影響なし
	「サリュート、キミの気持ちはわかっていたよ……」	サリュート：－5
	「……ねむたい……帰りたいです……」	サリュート：－20
グリードの神殿	「大丈夫。信じているから」	影響なし
	「やっぱり　まだあやしいな」	モルテ：－20
グリードの神殿	「よし、シナモン研究所へ戻ろう」	フィーレン：－10
	「ダークベルが気になる、先へ進もう！」	影響なし

マドカの満足度にご用心

ここでは、右の表中にあるマドカとのデートイベントでの相性度の変化について補足しておこう。実は、マドカにはデートイベント中にのみ表れるパラメータとして"満足度"の数値が設定されており、会話で選んだ選択肢によってその値が変動する。そして、デートイベントが終了した時点のマドカの満足度の値によって、ゲーム全体を通しての相性度が変化するという仕組みになっているのだ。



◀下の表を参考にしてマドカを満足させてあげよう。

会話する場所	選択肢の内容	満足度
マドラーランドの入口	「観覧車にしよう」	＋30
	「ビックバンシェイカーが～」	×
	「ベンチで日なたぼっこしよう」	＋15
観覧車の中	「そりゃあ、ね……」	×
	「全然そんなことないよ」	＋30
ベンチ	「そうだね」	＋25
	「キミのクッキーはちょっと……」	＋10

※満足度が×の選択肢を選ぶとイベントはそこで終了。

個人教授 La Leçon Particulière

かわいい教え子たちを無事大学に合格させるために役立つデータを一挙大公開するぞ!!

発売中 育成SLG ▶¥5,800 ▶毎日コミュニケーションズ ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

一見ナンパな印象を受けるが、実はこのゲーム、意外にもかなり手強い。バランスも決して甘くはないし、知っていないとどうしていいのか分からない、ということも非常に多いのだ。今回は、攻略にてこずっている人のために、覚えておくと便利な（というか、実際のところ知っていないと困る）情報をお届けするぞ。そうそう、ここでワンポイントアドバイス。狙う女の子は1人にしぼること。さもないと、自分自身の学力不足に悩まされることになるぞ。（平）

知っているとトクをする4つのポイントを紹介!

このゲームでは、ムダなことに気をとられていると、バッドエンディング、なんてことも多い。そんな事態を避けるため、効率のいいゲーム展開を可能にする4つのポイントと、ゲームをより楽しむためのイベントリストをお贈りするぞ。

ポイント1 サボっていい講義

主人公は家庭教師である前に1人の大学生なので、進級できない場合はバッドエンディングになってしまう。ところが、講義の中にはさぼってもよいものや単位にはまったく関係しないものも存在するのだ。そういう講義には、ほかのスケジュールを当てた方が効率がいいぞ。ここでは、それぞれの講義に出た方がいいのかそうでないのかを紹介する。なお、合計14単位の内、6単位以上落とすと留年、10単位以上落とすと中退となる。[illegible]の細かい説明は欄外を参照してほしい（※1）

月曜／1限	3回まで休んでよい	水曜／2限	1回でも休んだら落とす
月曜／2限	試験で点を取ればよい	水曜／3限	10回まで休んでよい
月曜／3限	試験を受けるだけでよい	木曜／1限	試験で点を取ればよい
火曜／1限	1回でも休んだら落とす	木曜／2限	7回まで休んでよい
火曜／2限	試験で点を取ればよい	木曜／3限	まったく出なくてもよい
火曜／3限	試験を受けるだけでよい	金曜／1限	試験で点を取ればよい
水曜／1限	まったく出なくてもよい	金曜／2限	5回まで休んでよい

イベントリスト

【パラメータについて】友好度とラブラブ度は、デートや雑談などによって変化する。また、その女の子のステータス画面の表情で、ある程度まで判別可能。これは、友好度＋ラブラブ度が200未満、200～499、500～1199、1200～1599、1600以上と5段階に分れている。また、保護者及び本人の信頼度は、参考書をお土産に持参したり、家庭教師中のクイズで正解することなどでアップする。傷心度は、その女の子からの誘いを受けることで下がり、断ることで上がる。

	期間	イベント名	条件
遥	5/29	誕生会	友好度600以上、信頼度500以上、4コマ目に自宅で休養か自習をしている、主人公もこの日が誕生日である
遥	7/1～8/31	プール	友好度650以上、プールでデートするのが初めて
遥	6/16～6/22	彼氏にふられて・前振り1	友好度700以上、ラブラブ度650以上、信頼度700以上
遥	11/3～11/9	彼氏にふられて・前振り1	友好度800以上、ラブラブ度700以上、信頼度700以上（※2）
遥	6/23～6/29	彼氏にふられて・前振り2	友好度700以上、ラブラブ度650以上、信頼度600以上
遥	11/10～11/17	彼氏にふられて・前振り2	友好度800以上、ラブラブ度700以上、信頼度700以上（※2）
遥	6/30～7/6	彼氏にふられて・前振り3	友好度700以上、ラブラブ度650以上、信頼度600以上
遥	11/17～11/23	彼氏にふられて・前振り3	友好度800以上、ラブラブ度700以上、信頼度700以上（※2）
遥	7/7～7/13	彼氏にふられて・前振り4	友好度700以上、ラブラブ度650以上、信頼度700以上
遥	11/4～11/30	彼氏にふられて・前振り4	友好度800以上、ラブラブ度700以上、信頼度700以上（※2）
遥	7/14～7/20	彼氏にふられて・前振り5	友好度700以上、ラブラブ度650以上、信頼度800以上「彼氏に～4」で「告白した方がいいよ」以外を選択
遥	12/1～12/7	彼氏にふられて・前振り5	友好度800以上、ラブラブ度700以上、信頼度800以上「彼氏に～4」で「告白した方がいいよ」以外を選択（※2）
遥	7/14～7/20	彼氏にふられて…	友好度700以上、ラブラブ度650以上、信頼度800以上「彼氏に～4」で「告白した方がいいよ」を選択
遥	12/1～12/7	彼氏にふられて…	友好度800以上、ラブラブ度700以上、信頼度800以上「彼氏に～4」で「告白した方がいいよ」を選択（※2）
遥	8/10	夏祭り(花火大会)	友好度600以上、ラブラブ度700以上、保護者信頼度700以上、所持金3000円以上
遥	9/3～9/25	台風で停電!	友好度800以上、保護者信頼度700以上、家庭教師が6コマ目、確率1/2
遥	11/2	文化祭	友好度700以上、ラブラブ度650以上、所持金2000円以上
遥	12/15～1/15	スケートでコケちゃった	友好度650以上、ラブラブ度700以上
遥	12/24	クリスマスイブ	友好度850以上、ラブラブ度850以上、「彼氏にふられて…」が発生済み
ちひろ	7/20～8/31	犬の散歩中	友好度600以上、ラブラブ度600以上、家庭教師が4～6コマ目、確率1/2
ちひろ	8/10	夏祭り(縁日)	友好度750以上、ラブラブ度600以上、保護者信頼度600以上、所持金3000円以上
ちひろ	9/15～11/15	遥と一緒にカラオケ	友好度600以上、ラブラブ度600以上、保護者信頼度700以上、遥も同条件をクリアしている、所持金22000円以上
ちひろ	11/2	文化祭で協同展示	友好度600以上、ラブラブ度650以上、所持金2000円以上
ちひろ	11/16～12/10	飼い犬死す	友好度650以上、ラブラブ度800以上、「犬の散歩中」が発生済み、「近所に探しに行く」を選択
ちひろ	12/24	クリスマスイブに動物園で	友好度800以上、ラブラブ度800以上
ちひろ	12/25～7/7	スキーで競争	友好度800以上、ラブラブ度800以上
ちひろ	10/15	リレーで1位の写真を発見1	ちひろが家にいないとき「少し待つ」を選択、確率1/2（※3）
沙絵	9/15～12/31	家庭教師初めて	沙絵の家庭教師就任条件を満たす（前号参照）
沙絵	11/1～11/30	姉に怒られて家を飛び出す	友好度600以上、ラブラブ度600～800、確率1/2
沙絵	―	レオタード姿の写真を見る	友好度500以上、ラブラブ度500以上、確率1/2、「家でレオタードを着てみる」が未発生
沙絵	12/1～12/31	家でレオタードを着てみる	友好度600以上、ラブラブ度800以上

（※1）表中「1回でも休んだら落とす」は講義を1回休んだ時点でアウト、「～回まで休んでよい」は休んだ回数がその数字を越えるとアウト、「試験で点を取ればよい」は試験の出来で変化（1回正解で15回、2回正解で30回までは休んでもOK）、「試験を受けるだけでよい」は1回でも試験を休むとアウト、「全く出なくてもよい」は試験を含め全然講義に出なくても大丈夫なことを、それぞれ表している。（※2）6～7月に、同じイベントが発生していない場合のみ（※3）友好度700以上、ラブラブ度500以上、勉強開始（右ページの欄外に続く）

ポイント2 家庭教師をすることによる効果

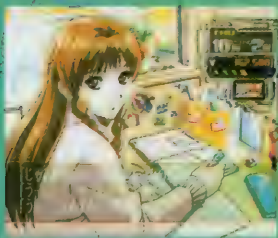
パラメータとの関係

[illegible]



予習の効果

[illegible]

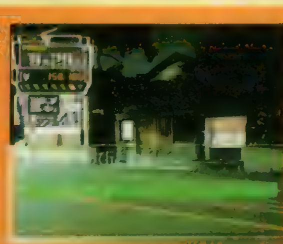


ポイント3 試験について

[illegible]

ポイント4 アイテムの効果

お土産には、大きく分けると４つの種類がある。食べものは友好度、小物関係はラブラブ度、[illegible]ラブ度が下がってしまうのだが、学力、信頼度を上げることが可能。しかも、どんな状態でも学力を一定値上げられるので、パラメータが高[illegible]終盤に便利だ



	期　間	イベント名	条　件
菜々子	6/8	体育祭	友好度500以上、保護者信頼度600以上、１コマ目で街にいる
	7/20〜8/20	水着が恥ずかしい	友好度700以上、ラブラブ度300以上、海に行ったことがない、プールに来たのは初めて
	10/25〜10/26	文化祭	友好度600以上、ラブラブ度300〜600、所持金2000円以上
	10/10〜11/10	紅葉見物	自然公園でデート、友好度550以上、ラブラブ度650以上
	10/1〜11/30	慣れないコンタクト	友好度550以上、ラブラブ度800以上、確率1/2
	12/15	スケートが怖い	友好度800以上、ラブラブ度600以上、スケートに行くのが初めて
	10/1	アルバイト中に居眠り	友好度600以上、ラブラブ度600以上、信頼度600以上、5〜6コマ目でコンビニのバイト中、確率1/2
有希	−	チンピラをやっつける	有希登場条件を満たす（前号参照）
	6/29	文化祭	友好度400以上、信頼度300以上、所持金2000円以上
	−	ボタンのほつれを繕ってくれる	友好度650以上、ラブラブ度550以上、確率1/2
	6/1〜9/30	菜々子と口論	友好度550以上、菜々子とコンビニでバイトを３回以上する
	7/1〜8/31	学校の水着	プールか海でデートするのが初めて
	11/1〜12/15	父親がカツを入れる	家庭教師サボり回数が５回以上、有紀の学力が合格ラインを下回っている
	9/27	夏祭り(神輿担ぎ)	友好度500以上、ラブラブ度500以上
	12/24	クリスマスイブ・本気	友好度800以上、ラブラブ度800以上
	12/24	クリスマスイブ・義理	友好度400以上、ラブラブ度800未満
麗美	6/1〜9/30	家庭教師初めて(ペット自慢)	麗美の家庭教師就任条件を満たす（前号参照）
	7/1〜8/31	実は泳げない	友好度600以上、ラブラブ度500以上、プールでデートする
	9/15〜10/15	水族館で子供の頃の話	友好度700以上、ラブラブ度700以上、「実は泳げない」が発生済み
	10/1〜1/16	弟をしかりつける	友好度＋ラブラブ度1200以上
	12/25〜1/15	スキーもだめ	友好度700以上、ラブラブ度600以上、スキーのデートが初めて
	12/24	クリスマスイブ	友好度600以上、ラブラブ度700以上、BMWかGTRを借りている、デートでショッピングする
	−	バスタオルをまとって	友好度800以上、ラブラブ度800以上、保護者信頼度600以上
沙耶	〜9/14	合コンで抜け出し	初めて沙耶と会った合コン時、「飲めない」を選択
	7/10〜8/10	雨宿り	沙絵の家庭教師就任条件を満たしている（前号参照）、誰かの家庭教師が４コマ目、確率１/２
由美子	〜11/30	あんたにほれた	傷心度100未満、自宅で休養か自習をしている、その週にデートの約束をしていない、５・７・９・11月のみ（※４）
	7/1〜8/31	プールでキャッ!	傷心度300未満、プールに２回以上行っている
	12/24	ホワイトクリスマス	傷心度300未満、「あんたにほれた」が発生済みで彼女状態になっている
	−	別れ	「あんたにほれた」が発生済みで彼女状態になっている、傷心度が1000以上、自宅で休養か自習をしている（※５）
	11/1	新しい彼氏を連れて	「別れ」から10日以上たっている、街をぶらつく、確率１/14
亜弓	〜11/30	あんたにほれた	傷心度100未満、自宅で休養か自習をしている、その週にデートの約束をしていない、５・７・９・11月のみ（※４）
	5/1〜6/30	公園の芝生(長椅子)で膝枕・春	「あんたにほれた」が発生済みで彼女状態になっている、傷心度300未満、主人公の体力が半分以下
	9/15〜11/15	公園の芝生(長椅子)で膝枕・秋	「あんたにほれた」が発生済みで彼女状態になっている、傷心度300未満、主人公の体力が半分以下、「公園の〜春」が未発生
	5/1〜11/15	別れ	「あんたにほれた」が発生済みで彼女状態になっている、傷心度が1000以上、自宅で休養か自習をしている（※６）
	11/16〜	公園で別れ	「あんたにほれた」が発生済みで彼女状態になっている、傷心度が1000以上、自宅で休養か自習をしている（※６）
	11/1〜	新しい彼氏をつれて	「別れ」から10日以上たっている、街をぶらつく、確率１/14

前1/7の確率で「リレーで１位の写真を発見２」が発生する可能性あり（どちらか一方のみ）。（※４）「俺も〜さんのことが好きだよ」と選択した場合に彼女状態になる。（※５）その週にデートの約束をしていない。（※６）その週にデートの約束をしておらず、休養か自習が１〜３コマ目のときに発生。

GUILTY GEAR ギルティ・ギア

爽快感あふれる戦いを可能にした多彩なシステム。
それらのシステムを駆使した、基本戦術を紹介！

5|14 格闘ACT ▶¥5,800 ▶アークシステムワークス ▶MC(1ブロック) ▶2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

一撃必殺という緊張が常に存在するため、一瞬も気が抜けない格闘ACT「ギルティ・ギア」。このゲームは、そんな独自のシステムを持ちながら、それにおぼれることなく、ほかにもさまざまなシステムが盛り込まれているのだ。それもこれもすべて、ゲームを面白くするため。一見大味に見えるけど、実際は細かいところまで計算し尽くされた、戦略性の高い格闘ACTなのだ。2D格闘ACTに飢えていたPSユーザーには、断然花マル付きでオススメだ。 (平)

多彩なシステムを駆使し、激しい戦いを制するのだ!!

独自のシステムを核として、およそ2D格闘ACTで考えうるすべてのゲームシステムを盛り込んだ『ギルティ・ギア』。これらのシステムの中から代表的なものをピックアップし、それを利用した基本戦術を紹介するぞ。



◀2段ジャンプや空中ダッシュなども面白いシステムだ。

1 一撃必殺技をかわせるようになろう!

相手を一撃で倒せる一撃必殺技。こちらが攻撃する分にはいいのだが、困るのが相手に仕掛けられた場合だ。この一撃で1本どころか2本取られてしまい、負けが決定してしまうのだから、絶対に喰らいたくはない。殺界を発生させられたら、急いで↓↙←+ボタン(何でもOK)のコマンドを入力しよう。正確に入力できていれば、100%一撃必殺技をかわせるのだ。



▲殺界発生！ ボーッとしてないで、急いでコマンドを入力！



▼成功すると、たとえ攻撃側が正確にコマンドを入れていても避けられる。

2 ガトリングコンビネーションで大ダメージを狙え!

このゲームでは、タイミングよくボタンを押していくことで、たとえ通常技であっても前の技の硬直をキャンセルし、ガンガンつなげていくことができる。これがガトリングコンビネーションだ。基本的には、パンチ→キック→弱斬り→強斬りの順につなげることでキャンセルがかけられるが、キャラによってはこの順番以外でもガトリングコンビネーションが成立する場合がある。なお、ガトリングコンビネーションの最後の技を、必殺技でキャンセルすることも可能だ。当然、これは覚醒必殺技でもできる。ただ、技の組み合わせによっては、キャンセルしたからといって必ずしも連続技になるわけではないので誤解のないように。



▶とりあえずパンチ。間合いが遠いと当たらないけど。



◀リーチが長く速いので連打してもOK。



▶この後、必殺技につなげることも可能なのだ。

3 ピンチになったら覚醒必殺技を使え!

画面下のカオスゲージがMAXになると、1回だけ使うことができるようになる覚醒必殺技(覚醒必殺技を使うと、カオスゲージが0になってしまう)。ところが、体力ゲージが半分以下になると(すなわち、ゲージの色が黄色と赤になると)、このすさまじいばかりの破壊力を秘めた覚醒必殺技が、なんと使い放題になるのだ。体力が減ってきたら覚醒必殺技を駆使して、一気に不利な戦局をひっくり返そう！



◀連続して出すと、相手は近づくことさえできない技も。

4 ダストアタックからの空中ガトリングコンビネーションを決めろ!

△+○ボタンの同時押しで、ダストアタックという攻撃を出すことができるのだ。これがヒットすると、派手なエフェクトとともに相手は空中に跳ね飛ばされ、一定時間身動きできなくなる。この間に✚—↑(真上のみ)でチェイスジャンプ。空中で無防備な状態になっている相手にガトリングコンビネーションを叩き込むのだ！



▲ダストアタックがヒットしたら、キャンセルしてチェイスジャンプ！



▼ガトリングコンビネーションを狙え！ 一気に大ダメージを与えるのだ。

5 チャージアップで必殺技を強化!

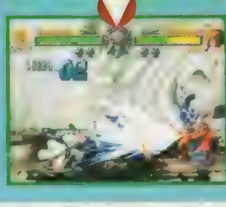
アクセルを除く各キャラは、チャージアップする必殺技を1つ持っている。チャージアップは対応する必殺技のコマンドの最後をR1に変えればOK(例えばソルなら、→↓↘+R1となる)。これにより必殺技はレベル3まで強化できる。チャージアップ後の必殺技はとにかく強力なので、余裕があったら積極的にチャージアップしよう。



▲チャージアップ中は食らい判定が小さい。うまく利用すれば、効率よく溜められる。



◀カイのスタンエッジ。レベル1はこれ。



◀それがレベル3になるとこんな風になるのだ。

6 フォルトレスディフェンスで削りを防げ!

基本的に必殺技は、ガードしても多少の削りダメージを受けてしまうのだが、R1ボタンを押しながらガードすると削りダメージを一切受けない。これがフォルトレスディフェンスだ。カオスゲージを消費するのが難点だが、最終的に削り負けを防ぐことができるのは大きい。



▲カオスゲージの消費は痛いけど、負けるよりましだ。

7 デッドアングルアタックで逆転しろ!

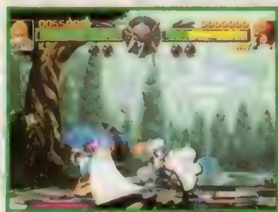
相手の攻撃をガード中に素早く必殺技のコマンドを入れると、ガードの硬直をかき消してその必殺技を出すことができる。効果的に使えば、相手にラッシュをかけられていてもそこから脱出することが可能だ。ただ、出の遅い必殺技だと次の攻撃で潰されてしまうので注意。



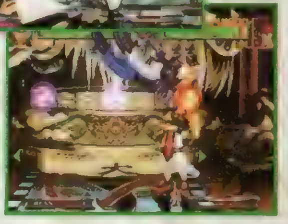
▲相手のガトリングコンボの終わり際を狙うといい。

全10キャラ中、5キャラの基本的な戦い方を紹介!!

今回は、全10キャラ中5人の基本戦術を紹介するぞ。だが、まずはその前に、すべてのキャラに当てはまる有効な戦い方を紹介しておこう。最初に、荒いプレイは極力避けるということ。対戦はもちろんのこと、このゲームはＣＯＭキャラも非常に強いので、ただ適当に戦っていたのでは勝つことが難しいのだ。ちゃんと戦略を練って、相手のスキを突いていこう。次に、２段ジャンプや空中ダッシュを駆使すること。このゲームでは、空中からの攻めも実に多彩なのだ。これを利用しない手はないぞ。



◀相手の攻撃を確実にガードし、デッドアングルアタックで反撃!



◀空中ダッシュからの奇襲。ここからガトリングコンビネーションを狙え。



カオスゲージが溜まったらドラゴンインストールを狙え!
ソル=バッドガイ

スキの小さいガンフレイムと攻撃判定の強いヴォルカニックバイパーで、浮かせて落とす戦法が使える。これら２つの必殺技は倒れている相手にも当たるので、追い討ちにも使える。[illegible]



◀[illegible]

これがオススメ

ジャンプ強斬り→しゃがみキック→ガンフレイム。ガードされても、反撃を受けづらい。





長いリーチとレベル3スタンエッジで相手を押さえ込め!
カイ=キスク

カイの魅力は通常攻撃のリーチの長さ。ちょっと間合いが離れていても、ガトリングコンビネーションを狙って行けるのは大きな強みだ。また、レベル３のスタンエッジがとにかく強力。連続技のシメに使っていこう。なお、これを出した後すぐに[illegible]

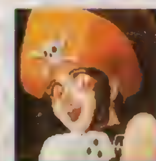


◀レベル3スタンエッジを撃ったら、すぐにチャージするのだ!

これがオススメ

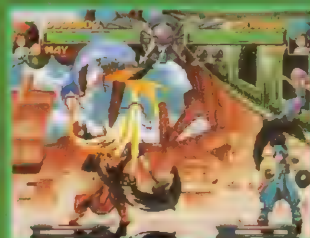
ジャンプ弱斬り→弱斬り→強斬り→スタンエッジ。カイの基本中の基本だ。





デッドアングルアタックのオーバーヘッドキッスでキマリ!
メイ

覚醒必殺技も含め、すべての必殺技にクセがあって少々扱いづらい印象を受けるメイだが、実は彼女には奥の手がある。デッドアングルアタックで出すオーバーヘッドキッスが[illegible]ガードされたりすることがなく、[illegible]合いも非常に広い。これさえ[illegible]出せれば、接近戦ではまず[illegible]とはないぞ



◀[illegible]

これがオススメ

パンチ→キック→弱斬り→しゃがみ弱斬り。非常に手軽だが、ダメージは低め。





リーチが長く、破壊力絶大な強斬りにすべてを賭けろ!
クリフ=アンダーソン

クリフは地上でダッシュができないのでラッシュをかけるのが非常に[illegible]破[illegible]遠[illegible]だろう。技が出きってしまうとダメだが、攻撃判定が出た瞬間なら必殺技でキャンセルも可能だ。咆哮返し[illegible]につなげれば、それだけで[illegible]

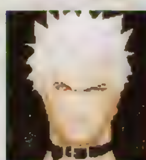


◀[illegible]打で突き放せ。

これがオススメ

パンチ→弱斬り→しゃがみ強斬り→咆哮返し。少々難しいが、ゲージの約７割を奪う！





迷彩と転移を使い分け、相手を混乱させてスキを突け!
チップ=ザナフ

チップは、穀式迷彩で姿を消すことができ、穀式転移でワープすることができる。[illegible]そこからガトリングコンビネーションを狙っていくといい。また間合いにもよるが、受け身を取られなければαブレードの後、βブレードで追い打ちが可能だ。守りに入ったらデッドアングルアタックで背骨折りを狙おう。



◀[illegible]

これがオススメ

パンチ×３→キック×２→弱斬り→強斬り→αブレード。ヒット数が多くて見栄えする。



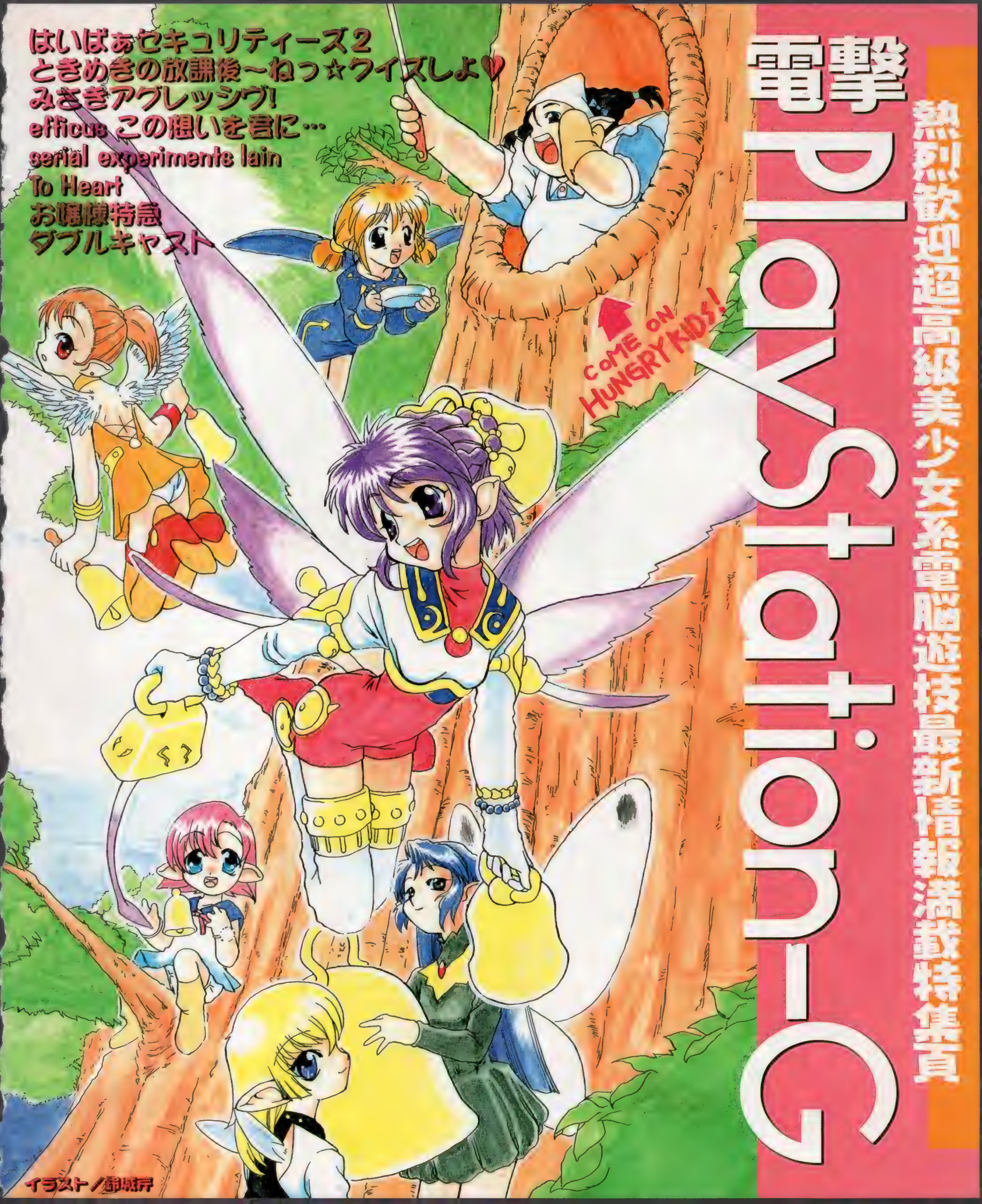
GUILTY GEAR


Riverhillsoft
とうとうヤツがやってきた！
CGでもない。アニメでもない。
カラフルなクレイの世界と
ユニークでコミカルなキャラクター、
そして行く手を阻む難問・奇問が
みんなのアタマを直撃だっ！
さあ、クレイマンと一緒に、
ネバーフッド王国の平和を取り戻せ！
▲ちょっと難しい60以上のパズルを、ヒントを手がかりに解いていこう！
▶3トン以上の粘土を使った、5万コマ以上のアニメーション！
クレイメーションアドベンチャー
クレイマン・クレイマン
ネバーフッドの謎
世界初！クレイメーションアドベンチャー、
プレイステーションに新登場!!
絶賛発売中
◆CD-ROM 1枚
◆価格5,800円(税別)
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
FamilyMart
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。


PlayStation
ヘーイ、ブラザー！
遊んでクレイ！
©1998 Riverhillsoft Inc.
©1998 DreamWorks Interactive L.L.C. All Rights Reserved.
DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C.
The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C.
DreamWorks Interactive
software by the neverhood


ENIX
エニックス
新刊情報!
ポケットモンスター
1Pコミック劇場
A5判／定価680円(税込み)
愛と勇気と友情と!?
大爆笑！
ポケモン1Pギャグ!!
好評発売中!
©1995, 1996 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
ゲッちゅ〜
GC ガンガンコミックス
コミック判／定価各410円(税込み)
好評発売中!
ドラゴンクエスト幻の大地③
●神崎まさおみ 監修:堀井雄二 脚本:とまとあき ©エニックス
護衛神〈ガーディアン〉エイト⑤
●吉崎観音
旅の試練が、少年を強くする。
護衛神、降臨!
GFC
4/27発売!
Gファンタジーコミックス
A5判／定価800円(税込み)
東京鬼攻兵団
TOGS② ●斎藤カズサ
光輝く…徹の勇気!
日本一アツイ少年マンガ誌!!
月刊少年ガンガンで
大好評連載中の
「忍ペンまん丸」が
小学館漫画賞を受賞!!
月刊少年ガンガン5月号好評発売中!
月刊少年ガンガン
毎月12日発売!!


a heart for tomorrow
CALSONIC
PlayStation
君は、星野に近づけるのか。
STRAIGHT VICTORY
これがレースの醍醐味！
星野一義　監修。カルソニック開発・プロデュース。
タクティカルレーシングシミュレーション
「ストレートビクトリー」
～星野一義への挑戦～
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK 対応
好評発売中
標準価格￥5,800(税抜)
© 1998 CALSONIC CORP.
とにかく1位になること。
シグナルが変わった瞬間に
もうひとりの星野一義がコクピットに現われる。
俺の前を走るヤツはゆるさない。
戦略重視のTDS(タクティカルドライビングシステム)搭載、ライバル車すべてにA.I.(人工知能)採用で、本格的なタクティカルレーシングシミュレーションが楽しめる。
■カルソニックスカイライン
■NISSAN R390GT1
■中継カメラ視点
富士スピードウェイ、スタートシーン
■A.I TDS採用で
さらに熱いデッドヒート
買って！答えて！FISCOに行こう！
キャンペーン期間 1998.4.23～5.31
カルソニック賞
全日本GT選手権・第4戦
富士スピードウェイ
カルソニックブースご招待 2組4名様
A賞 スポーツウォッチ 5名様
B賞 ジッポライター 10名様
C賞 GTRミニカー 50名様
D賞 オリジナルテレカ 100名様
「ストレートビクトリー」を買ってクイズに答えると、カルソニックレーシングチームのオリジナルグッズがあたる！
クイズ：「ストレートビクトリー」の監修者で
「日本一速い男」と呼ばれている人は・・・？
答え：　○○○○
※厳選な抽選の上、当選者には、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
官製はがきに「ストレートビクトリー」のラベルのバーコードを貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業とクイズの答え・ご希望の賞品をご記入の上、下記宛先にご応募ください。
〒164-8602 東京都中野区南台5-24-15
カルソニック「ストレートビクトリー」プレゼント係
http://www.calsonic.co.jp


電撃PlayStation G
熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁
はいぱぁセキュリティーズ2
ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥
みさきアグレッシヴ!
efficus この想いを君に…
serial experiments lain
To Heart
お嬢様特急
ダブルキャスト
COME ON HUNGRY KIDS!
イラスト／

新着ビジュアル独占入手!!



嘉比井萌花

元気でサッパリした雰囲気。性格は大雑把だが、気だてのいい婦警として地域住民の評判は高い。車の運転が好きで、目を離すとすぐにパトロールに出てしまい、ほとんど署にいない。

Moka Kahii

神条摩樹奈

普段から無口で無表情。クールな女と思われがちだが、表情や態度の変化が乏しいだけで、内面での感情の起伏はある。興味を持ったことは、ジャンルを問わず情報を集める。

Makina Jinjyo

SSやパソコンで人気を博した美少女ポリス育成SLG『はいぱぁセキュリティーズ』シリーズ。その最新作が、ついにPSで登場だ。警察機構が分割民営化された近未来で、新しい県「江戸ニューポート」を舞台に、3人の美少女たちの活躍が始まる!!

はいぱぁセキュリティーズ2	
6月(予) SLG	▶¥5,800 ▶パック・イン・ソフト ▶MC(1ブロック)

はいぱぁセキュリティーズ2

美少女ポリス育成SLG登場!!
主人公3人の魅力に迫る!!

民間警察に所属する３人の婦警を育成しながら、江戸ニューポートで起こる事件を次々と解決していく育成ＳＬＧ『はいぱぁセキュリティーズ２』。本誌初登場となる今回は、最新のビジュアルを交えながら、主人公の３人の婦警を紹介していくぞ!!

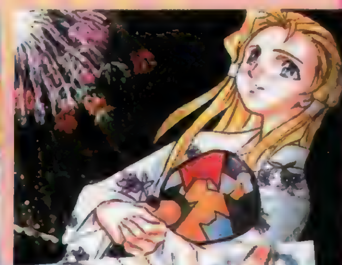


絵麗奈蔵院

日本生まれで京都育ちのフランス人。外国語をまったく話せないので、外人を見るとそそくさと逃げてしまう。合気道の有段者で、ヘタに手を出すと投げ飛ばされる恐れアリ。

Elena Klain





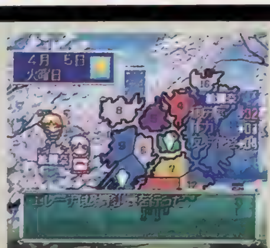


ゲームのポイントをチェック!!

▼ゲームは、３人の業務や訓練といったスケジュールを管理・実行することで進めていく。その上で重要になる、３つのポイントをチェック。

訓練

訓練はスケジュールの基本となるメニュー。体力や射撃などを行って、婦警たちのパラメータをアップさせていくのだ。もちろんときには彼女たちを休ませることも必要だぞ。



◀バトルに打ち勝つためには、普段からの訓練が必要不可欠。

出動

16に分かれた区域で、パトロールや交通整理などの外勤を行う。なお、ゲームにはライバルとなる４つの民間警察会社も登場する。このライバル会社の動向にも、注意しなくてはならないぞ。



◀各区域の治安を高め、住民たちからの信頼を勝ち取るのだ。

戦闘

犯罪が発生すると戦闘となる。戦闘は、あらかじめ装備しておいた攻撃・回復などのアイテムを使用しながら行う。個性的な多くの犯罪者たちが登場するぞ。

▼乗り物の運転は自動で行われる。アイテムをうまく使って、犯罪者を追いつめよう。







ときめきの放課後 ™
ねっ★クイズしよ♥

ファン待望の『ときめき』最新作はクイズゲーム！ 今回はTGSで公開されたバージョンの画面写真とともに、気になる最新のシステム情報をお届けしよう。

ときめきの放課後 〜ねっ★クイズしよ♥〜	
7/16(予)	▶価格未定 ▶コナミ
ETC	▶MC(ブロック数未定)

TGSバージョンROMで判明！ 今度の『ときめき』はココが凄い!!

あの『ときめき』がクイズゲームになる？ そんな驚きも冷めやらぬうちに、ついに開発途中のバージョンがTGSで初お目見えした。実際にプレイした人なら気づいたと思うけれど、クイズ部分をパラメータ上げに置き換えれば、この作品はまさに『ときめき』そのものなのだ。もちろん、新イベント＆グラフィックも大量に追加。特に、本編では描かれなかったエピソードもあるというからファンなら絶対に見逃せないぞ。



▶朝日奈さんといえば廊下(?)。でも、今回は最初から親密度が高くてイイ感じです。

▼どんなに難しい問題でも、詩織と一緒なら……何よりも、彼女たちが協力してくれるのは嬉しいよね。



パートナーと一緒に考えよう！

「〜放課後」では好きな女の子をパートナーにしてクイズに答えていく。女の子の前で次々と正解して、博識さをアピールするも良し、もちろん女の子に答えてもらうことだってできるぞ。でも、頼ってばかりではダメ。女の子の回答には回数制限があるし、何よりも彼女たちにだって不得意なジャンルがある。苦手な問題を押しつけて間違えさせちゃったら、嫌われることは必至……かな？



◀クイズのジャンルは本編のパラメータにあたる。ということは、偏った選択ばかりしていると……。

▶ジャンルに合わせてパートナーを選ぶのも一つの手。正解率と女の子、どっちを優先する？



◀文学問題といったら如月さん。得意なジャンルで花を持たせるのもいいかもね。

注目！ キャラデザインはあの小倉雅史氏！

画面を見て「おや？」と思ったキミはかなりの「ときめき」通。何しろこの作品のキャラデザインを手がけているのは、PCエンジン版の「ときめき」で詩織たちをデザインした小倉雅史氏なのだ。ドラマシリーズとはひと味違った、生みの親ならではの魅力があるぞ。



◀今や超人気アイドルと化してしまった藤崎詩織。でも、小倉氏の絵を見るとどこか初々しくてグー。

ときめきの放課後™

ねっ★クイズしよ♥



イベント …が新しい!!

「ときめき」を踏襲しているといっても、３年間を週単位でプレイするわけではない。１月あたり２～３程度用意されたイベントクイズによって、かなりテンポ良く進んでいくのだ。イベントといえば伊集院家のパーティなどがお馴染みだけど、大量に追加されたという新イベントとはいったいどんなモノなのだろうか？



▶カレンダーのケーキマークが気になるところ。この日が誕生日の女の子といえば…？



▲体育祭では、お約束のミニゲームなんかも入るかも。

好感度 …システムは？

「今度は実力勝負！」ということで、クイズに正解すると女の子たちの感情ゲージが変化するぞ。具体的なことはまだわからないけれど、写真を見る限り本編の好感度に良く似ている。ただし、このゲージが増えれば単純に女の子がときめくというものでもないらしい。今回届いたＲＯＭでは、どうやらパートナーの存在が深く関わってくると思われる。またクイズだけに、正解率や選択ジャンルなどが事細かに影響する可能性もあるのだ。



◀ゲージの色は、画面右上の好感度に対応しているらしい。でも、「ときめき」状態の色が用意されていないのはなぜ？

オマケ要素 …はどうなる!?

もはやお約束となりつつある「ときめき」シリーズのミニゲーム。コナミによると、今作にもとっておきのミニゲームが収録されるらしいぞ。本編ではＰＳ、ＳＳともにオリジナルＳＴＧが収録されていたけど、現段階ではまったくのナゾ。もしかすると、かつて開発者がお遊びで作ったという「ときめき」キャラによる格闘ゲームが収録されるかも(笑)!? オマケは毎回定評があるだけに、否応なく期待が高まってしまうよね。ちなみに今作にも部活が存在するので、電脳部の活躍も気になるところだ。



▲彼女が苦手なお化け屋敷で、お化けを撃ちまくるガンSTGとか……(無理です)。

▼毎月初めに表示されるＳＤキャラたち。もしかしてミニゲームの基かも!?



さらに300枚以上もの 描き下ろしグラフィックが!!

今までの詩織と比べると、かなり大胆な装い。新たに描き下ろされたグラフィックは、流行を意識した今風な衣装が期待できそう♥ 何よりも、原画総数300枚以上という点からも作品にかけるスタッフの意気込みが感じられる！



キミの知識が新たな恋を紡ぎ出す♥



▲楽しいイベントが盛りだくさんの、コミカルなストーリーも魅力。

格闘をテーマにした美少女育成SLGの秘密に大接近！

主人公の美咲（プレイヤー）と仲間にした格闘美少女たちを鍛えて、強者が集う白百合学園の頂点を目指す『みさき～』。ゲームのポイントになるのは、激しい戦闘が繰り広げられるバトルシーンと、それぞれが個性的な特徴と能力を持つ豊富なキャラクターたちだ。今回はこの２つの要素から、ゲームの魅力に迫っていくぞ。



▲祖父の陰謀で白百合学園に転入させられた美咲の運命やいかに？

みさき アグレッシヴ！

魅力あふれる格闘美少女たちが戦いの火花を散らす！　タクティカルバトルの要素も取り入れた超期待の育成ＳＬＧ『みさきアグレッシヴ！』。その続報をお届けだ！

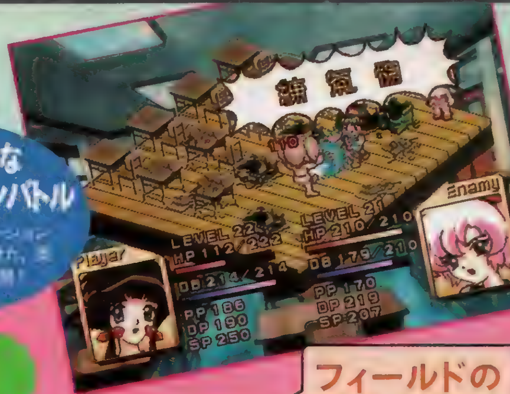
みさきアグレッシヴ！

夏予定	▶¥5,800　▶翔泳社
育成SLG	▶MC（ブロック数未定）

　※画面は開発中のものです

BATTLE

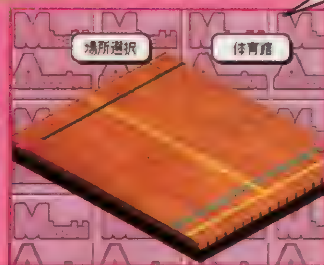
戦略性豊かな
シミュレーションバトル



●気になるバトルのシステムを紹介！

ライバルたちとの戦闘は、敵と味方のチームがフィールド上で戦うタクティカルバトル方式で行われる。戦闘にはチーム全員が参加でき、最大4対4の戦いが繰り広げられるのだ。豊富な種類が用意されているフィールドには、自動車やサッカーゴールなどの障害物が存在する。それらをうまく利用すれば、バトルを有利に展開できるぞ。





フィールドの選択が闘いのポイント!!

ライバルに「決闘」を申し込んだときに、舞台になるフィールドを自由に選択できる。キャラクターによって場所の得意、不得意があるので慎重に選ぼう。

BATTLEのポイント① 日頃の鍛錬がものを言う！

ライバルとのバトルで勝敗の決め手になるのは、やはり味方のキャラクターの戦闘能力。日々の鍛錬で能力をしっかり高めておかないと、ライバルに打ち勝つことはできない。



▲ライバルとの対決に備えて仲間と一緒に技を磨く！

BATTLEのポイント② バトルに突入するパターンは2つ！

バトルに突入するパターンには、美咲がライバルに決闘を申し込んだ場合と、逆に申し込まれた場合の2パターンがある。こちらから申し込んだときのみ、戦う場所の指定が可能だ。


▲ライバルからの挑戦！ 一応、断ることもできるが…。

CHARACTER

●仲間にできるキャラはなんと40人以上！

「みさき〜」には、今回紹介しているようなカワイイ格闘美少女が、なんと40人以上も登場する!! しかも、全員しゃべる！ 好みのキャラを選んで仲間にすることができるぞ。ただし、彼女たちは美咲の能力が低いと、仲間になってくれなかったり、仲間になったとしても抜け出してしまうこともあるので注意しよう。


◀情報収集で強者の噂を仕入れて、チームにスカウトする。成功すれば仲間に！


▶親密度を上げておかないと、ほかのキャラに引き抜かれてしまうぞ。



葉隠 凪
（はがくれ　なぎ）

忍術が得意な"くノー"の少女。葉隠といえば思い出されるのは？

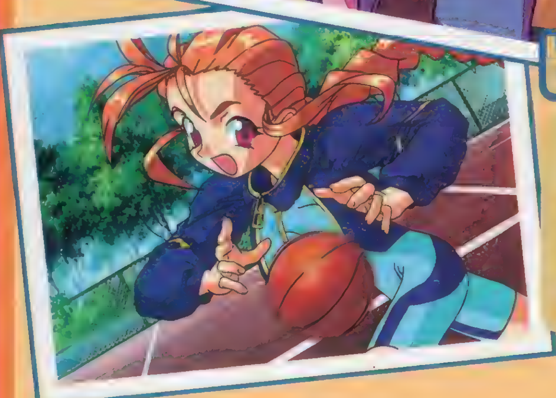
風間一葉
（かざま　いちよう）

雑技団に所属する"風間3姉妹"の長女。1人だとあまり強くないが…。

efficus エフィカス
この想いを君に…

最新イベントビジュアルを一挙公開!





ヒロイン三姉妹

転校してきた主人公（プレイヤー）の近所に住む美人三姉妹。大手お菓子メーカー、深見グループの社長令嬢で、それぞれまったく異なる魅力&性格を持っている。



深見恵（めぐみ）

エフィカス学院の3年生（20歳）。穏やかな性格と風貌から、学院の内外を問わずファンが多い。見かけによらず、大食漢で味音痴（笑）

深見柊子（しゅうこ）

エフィカス学院高等部の2年生（16歳）で、頭より体が先に動く行動派。自他ともに認めるプロレス好きで、クラスのリーダー的存在……なのだが、同時にトラブルメーカーでもある。

深見遥（はるか）

エフィカス学院中等部の2年生（13歳）。歳の割にクールで大人びている。頭の良さと、子どもっぽい態度がアンバランスな子。

元気が贈る期待の恋愛SLG『エフィカス』。今回は、とっておきのイベントビジュアルとともに、現段階でわかっているかぎりの最新情報をすべてお届けして、その魅力を伝えよう。

efficus
この想いを君に…

7月(予) 恋愛SLG	▶価格未定 ▶元気
	▶MC(ブロック数未定)

『エフィカス』の雰囲気を先取り公開

この『エフィカス』は、エフィカス学院を舞台に、三姉妹を始めとする様々な女の子とのラブストーリーを楽しめるＳＬＧだ。ゲームの期間は、10月１日～12月24日までのわずか３カ月。この間プレイヤーは、美少女たちとの出会いを繰り返し、気に入った女の子と一緒に登校したり、デートを重ねて親密度を上げていく。そして、最終日のクリスマス・イブに告白して（されて）、特別なイブを過ごせればハッピーエンドとなるのだ。



◀元気が魅力の柊子。彼女とデートするならプロレス観戦がポイント高い!?

Check 1 お目当ての彼女を探せ！



▶彼女を捜してうろうろ。目の前にいるのは誰かな？

▲お目当ての女の子を見つけたら、とりあえず場所と時間をチェック！　ちびキャラに近づくと……。

曜日や時間によって出現場所は異なるが、女の子たち（ちびキャラで表示）とは、マップ上で出会う。お目当ての女の子の行動パターンを把握すれば、無駄のないアタックができる。



◀目的の彼女と会話スタート。彼女の魅力が画面いっぱいにあふれ出す！

Check 2 こまめなデートで好感度アップ!?

女の子の好感度は、会話の回数や会話中の選択肢などで上下するぞ。好感度が上がってきたら、彼女の家に電話してデートに誘っちゃおう。特別な行事やイベントがなければ、平日、土日にかかわらず、いつでもデートに誘うことができるのだ。



▲携帯端末１つで、お誘いの電話やスケジュールの確認ができる。



▲写真を見ると、三姉妹のほかにも６人の美少女が登場するらしい。



Check 3 バリエーション豊かな会話を楽しもう

特別な場所でデートや会話をすることで、イベントグラフィックが見られるぞ。さらに、同じ場所でも状況に応じて会話内容がさまざまに変化するため、女の子との普段の会話も単調になることなく楽しめるのだ。

▼文学好きの眼鏡っ娘優等生タイプかな？



▼彼女と一緒なら遅刻してもいいかも……



魅力あふれる彼女たちはキミとの出会いを待っている



▲普段は穏やかな恵さんも、怒るときは怒る。



▲どうやら喜んでくれたみたいでイイ雰囲気。



期待の注目作『lain』の最新情報を独占大公開!!

初代『NOëL』スタッフが作り出す、新たな仮想世界（ヴァーチャルワールド）『lain』。だが、現在わかっていることといえば、仮想ネットワークを舞台にした作品であるということと、14歳の女の子「玲音（レイン）」が登場するという事実だけ。今回は、新たに独占入手した情報と写真をもとに、謎に包まれたこの作品のシステム部分について、検証してみることにしよう。

serial experiments
lain

serial experiments
lain シリアル エクスペリメンツ レイン

秋予定 ETC	▶価格未定 ▶パイオニアLDC
	▶MC（ブロック数未定）

ついに判明!! これが『lain』のシステム概要だ!?

「仮想ネットワークが舞台で、レインはナビゲータ役として登場する」ということは、以前にもお伝えした通り。プレイヤーは、PSを端末(ネットに接続するための機械)に見立てて、このネットワークにアクセス。その内部にある仮想空間の中を、自由に移動することになる。移動、といっても真っ直ぐ進めは直進するような、整然としたマップや座標があるわけではないらしい。そして、そんな不可思議な空間に浮くようにに点在している物体がある。これがデータと呼ばれるモノで、それらを集めることが当面の目的となるようだ。



これらのデータ収集作業を手伝ってくれるのが、どうやらレイン。

◀プレイヤーの指示で、データを回収するレインそのリアクションも、多数用意してあるとのこと

▶これがネット内の基本画面。プレイヤーはこの中を、データを探しつつ移動することになる



集めたデータはいつでも再生できる!!



そして、回収したデータを再生させることによって、動画情報なら左の写真のようなハイクオリティなアニメーション、音声情報ならその内容を聴くことができるのだ。各データには、レインの普段(現実世界での)の生活の断片的な情報が収められているようだ。それらのデータを、どれだけ集められるかが、レインに近づくカギとなるのはまちがいない。

レイン役の声優は14歳!?

右の写真の女の子が、「lain」においてヒロイン"レイン"の声を演じる清水香里(しみず・かおり)ちゃん。ドラマやTVCFにも多数出演し、現在タレントとして人気上昇中だ。そんな彼女は、レインと同じ14歳。収録した音声を聞かせてもらったが、初々しい演技が妙にレインとマッチしていて、非常にリアルだ。





▲▶レコーディングも順調。彼女の体当たりの演技に期待。レインともども、香里ちゃんを応援しよう!

『lain』ファンみんなに大奉仕!

さて、ここまで読んでくれた読者のみんなに、うれしいお知らせを1つ。今回、メーカーさんのご厚意で、『lain』のキャラクターデザインをした安倍吉俊さんの手による販促用B2ポスター(右の絵柄)を、抽選で10名様にプレゼント。普通ではまだ入手できない「レアアイテム」なので、ファンの人は、この機会に必ずゲットしておこう。



あて先はこちら

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーションG編集部
「lain」ポスタープレゼント係まで



ミステリアスな2人も登場
キャラクター別プロフィール紹介
第2弾!!

トゥーハート

To Heart

『To Heart』初心者に向けて、前号から始まったキャラ紹介も２回目。今回紹介するのは、関西出身の眼鏡っ子・智子、ひっこみ思案な後輩・琴音、無口でつかみどころのない・芹香の３人だ。特に後者２人のシナリオは、実生活でもありそうなリアルな話が多い『To Heart』の中では、ＳＦ&ホラー(？)という風変わりなシチュエーションで、物語全体の幅を広げている。今回も、代表的なエピソードを交えつつ、彼女たちに自己紹介してもらうことにしよう。

To Heart

秋予定 AVG	▶価格未定 ▶リーフ
	▶MC(ブロック数未定)



ホンマは素直になりたい、けど…

保科智子

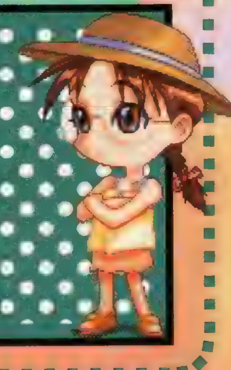
どちらかというと、「委員長」という愛称のほうがメジャーな智子。というのも、ゲーム中で彼女は、主人公・浩之のクラスの委員長となり、浩之も智子のことをそう呼んでいるからだ。そんな智子の、学校でのお気に入りの場所は屋上。自分のことを知られることを嫌い、普段は厳しい表情を崩さない彼女が、別人のように憂いた表情を見せる一瞬…。これが智子の素顔なのだろうか？　その視線の先は？



物憂げに見つめる瞳は何を映す…？

自己紹介？　じゃまくさ

なんで、私が自己紹介せなあかんの？　まぁ、ええわ…。ここでゴネてても、話はじまらんし。名前は保科智子(ほしなともこ)、神戸出身、趣味はなし、特技は…勉強ってことにしとこか。せやけど、東京弁には、いつになってもなじめへんわ。「だよ」とか、めっちゃ違和感あるし。ウチが喋るたび、みんな、奇異の目で見よるけど、スカしたこっちの言葉より、よっぽどええと思うんやけどな。ま、いちいち相手してもしゃぁないから無視しとるんやけど……。にしても、ホンマに東京はつまらん街やなー。友だちぎょうさんおる神戸に、早よ帰りたいわ。ふぅ





先輩なら、私を助けてくれますか

姫川琴音

学食で一緒に食事…なんて、何気ない学園生活の1コマだが、相手が琴音となると話は違う。本来は、こんなに眩しい笑顔を見せる明るい子のはずなのに、「自分の持つ超能力が他人を不幸にしている」と思い込む琴音は、他人に対して心を閉ざしてしまっているのだ。そんな彼女が見せる笑顔は、とても貴重なモノかもしれない…。



おひとついかがですか？「あ～ん」

え…、私…ですか…？

……姫川琴音（ひめかわことね）、16歳、高校1年生です。趣味、といえるかどうかわかりませんが、よく絵を描いたりします…。あと、犬とか猫とか、小動物も好きです。あ、でも一番好きなのはイルカ…ですね。知ってます？ イルカって賢いんですよ。「人間を人間だから愛する動物はイルカのみだ」っていう話ですし…。あ、すいません。1人ではしゃいじゃって…。でも、そんな動物たちに囲まれながら暮らせたら、きっと幸せでしょうね…。え？ 超…能力ですか？ ——ごめんなさい。そのことについてお話できることはありません…。失礼します。





夜の教室で秘密の降霊会

『……………………………………………』

来栖川芹香

「美人だが風変わり」と噂される、天下の来栖川グループのお嬢様・芹香。その噂を裏付けるかのように、オカルト研に所属する彼女は、浩之を深夜に行なう降霊会に誘う。黒いとんがり帽子にマントと、いかにも魔女といった芹香のいでたちを見ても、お嬢様のお遊びにしては本格的すぎることがわかる。彼女が、ここまで"魔術"にのめり込む理由とは⁉





……………………………(こくん)

「……」。…はい、はい。あ、どうも…姫川です。ええと先輩は「来栖川芹香（くるすがわせりか）です。よろしくお願いします」とおっしゃってます。「……」。はい。「趣味はオカルト全般。興味のある人は、ぜひ部室の方へいらして下さい」とおっしゃってます。「……」。あ、はい。「あとはお天気の日に、ひなたぼっこするのも好きです」とおっしゃってます。え？ 「あとは、何をお話すればよろしいですか？」って…。先輩、無理にお話されなくても…。「……（こくん）」。「わかりました」とおっしゃってます。それでは、失礼します。（ペコリ）

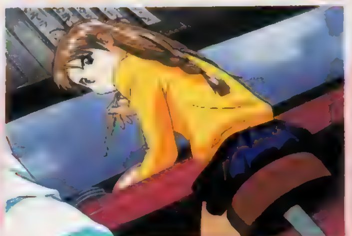
お嬢様特急 エクスプレス

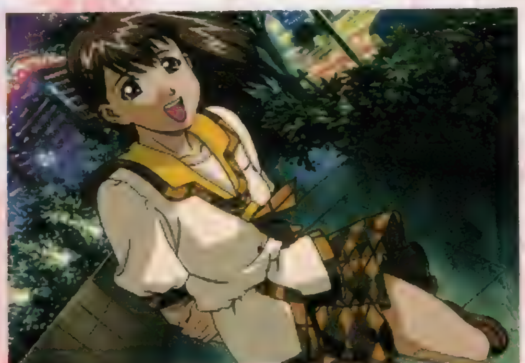
北は北海道から南は九州まで、真夏の15日間を特急ヴェガに乗って旅をする恋愛AVG『お嬢様特急』。7月の発売を前に、ファンの注目度もヒートアップ!! そこで今回は、このゲームのために新たに開発された画期的なシステム"M.D.S."について深〜く掘り下げてみるぞ。また、サイン色紙プレゼントの当選者発表もチェック！





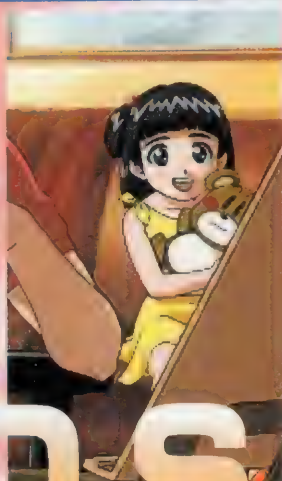
お嬢様特急	
7/9 AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶メディアワークス
	▶MC(1ブロック)/AC(DS対応)





1人ひとりの"想い"を乗せて—







走る特急の——





終着駅はどこ————?





M.D.S.
マルチプル・デュアル・システム

『お嬢様特急』の画期的システムを大公開!



▶女の子たちは、自由気ままに自分の意志で行動しているのだ。

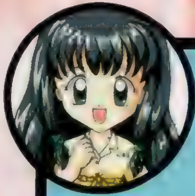
このM.D.S.は、ゲーム中の女の子たちを"ホントに生きている存在"として行動させる全く新しい試みなのだ。女の子たちは、独自の思考プログラム（女の子の性格だと思ってね）によって行動を決定。従来の恋愛ゲームのように、パラメータや時間の流れに沿って発生する、強制的なイベントは存在しない。いわば、主人公に合わせた行動はとってくれない、ということなのだ。キミは1人の乗客としてヴェガに乗り、自分の力で彼女たちと仲良くならないといけないぞ。



▲彼女たちの性格を知れば、どんな行動をとるのか予想できる。お目当ての女の子は!?

M.D.S.で何が変わるの!?

M.D.S.の仕組みがわかったところで、では実際のゲームではどんな変化があるのか……その気になるポイントを3つの具体例を挙げて紹介するぞ。特に2つ目の女の子同士のコミュニケーションは、従来のゲームでは考えられなかった効果なので、注目してほしい。このほかにも、ヒミツが隠されているかも……!?

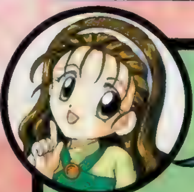


プレイする度に内容が違うんだって

女の子たちは、それぞれの思考で行動しているので、同じ時間に決まった場所で必ず会えるとは限らないのだ。ということは、プレイを繰り返す度に内容が違うゲーム展開が楽しめ、同じ内容のプレイをすることはほとんどない。場合によっては、100回プレイしても見ることができない……なんてイベントもあるかも。そのため常に緊張感がもて、1つのイベントに対しての思い入れもグ～ンと増すってワケだ。



◀イベントや会話に重みが出るので、とっても楽しいぞ。



私たち女の子同士も仲良くなるの

このシステムの最大の特徴とも言えるのが、女の子同士のコミュニケーション！　プレイヤーの前に現れないときでも、常に女の子たちはゲームの中で行動を続けていて、キミの知らない場所で女の子同士が知り合って仲良くなるケースが出てくるのだ。また、この女の子同士のネットワークを利用して、お目当ての女の子と友達になっている子から情報を聞き出すこともできるぞ。



◀エレナと小麦は、初めから仲良しコンビ。ほかには、どんな…!?



…ってなワケでイベントは250以上!

これだけの分岐や偶然性を演出するために、なんと3000枚以上のグラフィック原画と、膨大な容量のメッセージが用意されている。しかも、この内容から生まれるイベントの数は約250と、とんでもないスケールになっているのだ。何度も遊べる内容なのが、うれしいよね!!



▲イベントのバリエーションも豊富だぞ。



▶2、3回のプレイでは、全部見切れないっ!!

特別企画4コマ

星奈のひ・み・つ♥



まんが・星河　星

お嬢様の旅日記

色紙（70号募集）プレゼント当選者発表!!

本誌70号で募集した「お嬢様特急」に出演する13人の声優さんのサイン色紙プレゼント。たくさんの応募があり、ファンのみんなに感謝、感謝なのです。この高い競争率の中で選ばれた、強運の持ち主は、右に発表している39人(敬称略)の人たち！　ホントにおめでとね!!

●大野まりなさん／新潟県・大柳誠至　兵庫県・藤田賢一　秋田県・阿部毅
●長沢美樹さん／茨城県・安妙子　岩手県・藤沢豊博　奈良県・大平健一
●半場友恵さん／神奈川県・小田康子　広島県・山下祥嗣　岐阜県・出口泰久
●住友優子さん／静岡県・宮田俊輔　宮城県・小野寺ひとみ　岡山県・井上慎二
●永島由子さん／秋田県・国塚光祐　高知県・和田一輝　宮城県・武井信一
●中山真奈美さん／福島県・草野史朗　徳島県・峰博文　福岡県・堤敬彦
●笠原留美さん／埼玉県・新井和也　神奈川県・望月隆之　千葉県・武田和幸
●伊藤美紀さん／京都府・公手近雄　大阪府・平野浩　東京都・葛城俊雄
●柳瀬なつみさん／新潟県・本田英樹　愛知県・伊藤大輝　兵庫県・宮嶋実
●山崎和佳奈さん／東京都・山極恵次郎　新潟県・笹川大輔　埼玉県・水野大作
●中川亜紀子さん／愛知県・中島嘉一　岐阜県・洞田健司　岡山県・岡本泰典
●宮村優子さん／栃木県・鬼沢たけし　大阪府・植原純一　三重県・水谷靖
●氷上恭子さん／福岡県・田中靖宏　群馬県・横沢一志　茨城県・静野克哉

予約キャンペーンがスタート!!

オリジナルグッズがなんと応募者全員に当たる、うれしい予約キャンペーンがスタート！　各ゲームショップ店頭にある予約券の控えにスタンプを押してもらって、欄外の住所まで送れば、抽選で500名様に〝特製オレンジカード〟が、ハズレても全員に〝ポストカード〟が当たる！　期間は7月8日（消印有効）まで。ガンガン応募して下さいね。※お店によって予約形態が異なる場合がありますので予約時にご確認ください。

せいなで～す♥

星奈で～す。予約キャンペーンの送り先をお伝えするよ！
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　(株)メディアワークス　営業部ゲーム営業課「お嬢様特急予約キャンペーン」係まで
ご応募はハガキで、自分の住所・氏名・電話番号・年齢・職業を書くのを忘れないでね。もちろん、控えを貼るのも忘れずにね。

ダブルキャスト —DOUBLECAST—



前半のラブラブした雰囲気から一転して、サスペンス&シリアスなシーンの連続！ 前号に引き続いて、『ダブルキャスト』の後半戦・DISC 2 枚目をダイジェストで紹介。エンディングの一例も紹介するぞ。

ダブルキャスト

6/25 AVG	▶¥4,800(CD2枚組) ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、DS対応

「前、あたしをバイクで襲った人…アレ、佐久間さんだと思う…」

映画の撮影終了後、映研の主演男優・佐久間からの呼び出しを受けた主人公に向けて、美月が不意に洩らしたセリフ。彼女のこの言葉が真実だとすれば、一連の事件の犯人は佐久間ということになる。ならば、なぜ彼は、映画の撮影を妨害し、美月を狙うのか…？ すべてが謎のまま、主人公は佐久間の元へと向かう…。





「赤坂美月って知ってるだろ？彼女の昔のことで話があるんだ」



そしてこのセリフは、佐久間が主人公を呼び出すときに発したもの。この口振りからすると、佐久間は撮影以前からも美月のことを知っていたかのようだが…。美月のほうにはそういった覚え（もっとも記憶自体がないのだが…）はないらしい。佐久間のいう"美月の昔のこと"に、事件のすべてのカギが隠されているのだろうか？ そして、いったいどんな過去が…。

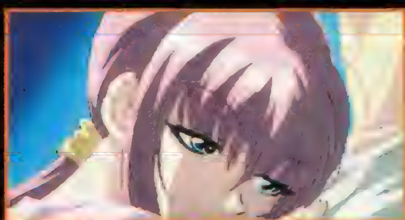
そして…キミが辿り着く、ひとつの真実

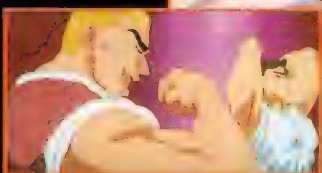
謎が謎を呼ぶストーリーの一部が明らかに!?

これまでの物語&分岐について



偶然(?)の出会いから、記憶を失った少女・美月と同居することになった主人公。美月は主人公の所属する映研で、ヒロインに推薦され、映画に出演することに。だがクランクインを境に、美月が謎の男に襲われたり、脅迫電話が掛かってきたりと怪しげな事件が多発して…。というのが、今までの内容。これから紹介するのは、実際に編集部でプレイし、たどり着いた2つのエンディングまでのストーリー概要だ。結論から先に言えば、どちらもバッドエンディングだ。だが、複数あるエンディングのその道筋は、ほんのわずかな選択肢によって左右されるのだということを感じ取ってほしい。そしてその結末は、それぞれが1つの完成した物語だということも……。





▲思いがけずラブラブになった美月と主人公の関係も、キミの選択によって変化するのだ。

◀バッドエンディングを迎えると、筋骨隆々の優しい先輩(笑)が、ヒントを教えてくれるぞ。

ハッピーな日々(とき)は続かない

DOUBLECAST SECOND DISC

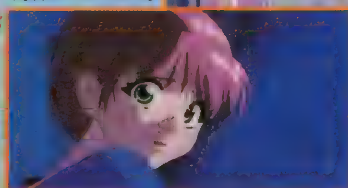


撮影旅行も終え、また美月と2人きりの生活が再開！ と思いきや、映研部長の遥に美月との同居がバレる。部長命令で映画が完成するまで、2人は引き離され、残りの撮影が続く。撮影も終わり、再び主人公の部屋を訪れる美月だが、その時、主人公は佐久間から呼び出しを受ける。彼が指定したのは、大学近くの廃病院。そこで主人公は刃物を持った謎の人物に襲われる。その危機を切り抜けた主人公は、逆にその人物を小部屋に追いつめたが…

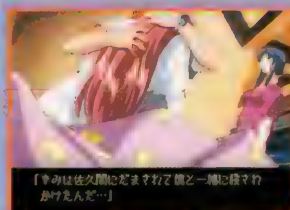
▲撮影再開、美月も絶好調のようだ。



▶遥のワナ(?)で、同居がバレバレに。



◀なぜ、美月が廃病院に!? 謎は深まる…。



美月が狙われる理由とは?

なぜか廃病院にいたのは、怪我をした美月。そして窓の外からは走り去るオートバイの音が…。美月は「佐久間に呼ばれた」というのだが、どうして佐久間は主人公と美月を同じ場所に呼んだのか？ 謎の襲撃犯、怪我をした美月、佐久間の知る秘密――謎は交錯する。

美月…キミはいったい!?

DOUBLECAST SECOND DISC

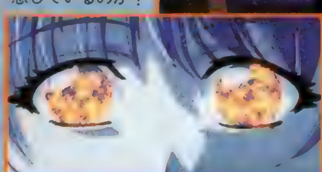
怪我をした美月の看病を遥に任せ、取り終わった映画フィルムの編集を続ける主人公。その作業のなか、連続して映し出される美月の映像に、主人公は妙な違和感を感じていた。どこか釈然としないまま、編集作業も終了。遥、美月らとともに、部室で試写を行う。そのとき、不意に遥の携帯がなり、映研部員の二村が怪我をした知らせが入る。遥は二村の元へ向かい、部室には主人公と美月だけが残された…。

▶自室で思い悩む主人公。いったいフィルムの映像の何に"違和感"を感じているのか？

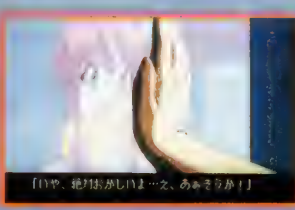


▼試写開始直後、「二村が怪我をした」という知らせが、遥の携帯に飛び込んでくる。





◀目を細めてフィルムを見つめる美月。



"ぼく"は何に気付いたのか?

フィルムを食い入るように見る主人公は、先日感じていた"違和感"の正体を確信する。そのことを美月に伝え(ようとする)主人公だが……。果たして、事件は解決するのか？ そして、このエンディングで主人公が迎えるラストシーンは？

一人の男の死によって…

DOUBLECAST SECOND DISC

主人公の看病の甲斐あって、翌日にはもうバイトができるほどに美月は回復。そして文化祭当日、何事もなかったかのように映画は上映される。ただ、その影には佐久間の死という事件があった…。





◀謎は未解決だが、隣には笑顔の美月が…。

これも結末の1つ

このストーリーでは、例の病院での事件の翌日、佐久間が自殺を図る。それ以降、美月に対する嫌がらせもなくなり、美月との楽しい日々が戻った…。のだが、謎は未解決のまま。キミはこの結末に納得できるだろうか？


B-maga大研究
アニメを語る上でコミックの存在は計り知れない意味を持っている。
この2つの巨大メディアの接点に注目した必見の大特集！
アニメとコミックス
～メディアミックスの行方～
サイレントメビウス
アキハバラ電脳組／時空転抄ナスカ／
星方武侠アウトロースター／
トライガン／頭文字D ほか
OVA
最新OVAをデータとともに徹底紹介
ヨコハマ買い出し紀行
GAME ビジュアル
最新ゲームのキャラクターがビジュアル満載で登場
勇者王ガオガイガー／少女革命ウテナ
総力特集 第2回
大人気テレビアニメのキャラクターを描き下ろしイラストで紹介
センチメンタルジャーニー
Leading Campany 第2回
アニメ界を支える制作会社へ直撃インタビュー
スタジオぴえろ
連載
小説
真下耕一×村田俊治
EAT-MAN～殺しの遺伝子
コミック
木村明広
プロジェクト・リムーバー
CD-ROM付録 B-ROM
センチメンタルジャーニー
描き下ろし壁紙
悠久幻想曲2nd Album
デスクトップアクセサリー
360°回転映像「フィギュア・プラモデル・GKカタログ」ほか
6月号
5月9日
特別定価680円(税込)
アニメ・特撮・HOBBYのこれからがわかる
電撃ビーマガジン
B-magazine
Dセレクション
機動戦士ガンダムMSエンサイクロペディア
MS大全集98
定価：本体1,900円+税
4月30日発売
ガンダム クロスオーバー・ノートブックI
近藤和久画集1
定価：本体1,600円+税
絶賛発売中
©KIA ASAMIYA・STUDIO TRON ©麻宮騎亜・角川書店
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/



DPS ソフトレビュー The DEEPER

ザ・ディーパー

どこまでも深くやりこむ！
最強のゲーム評価記事

DPSのソフトレビューは3部構成。Part1では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当します。そしてPart3では、レビューでプレイできなかったソフトを紹介していきます。

Guilty Gear（ギルティ・ギア）

■対戦ACT

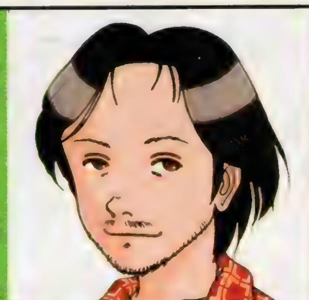


PSオリジナルの2D対戦格闘。強力な連続技のガトリングコンビネーションや一撃必殺技などの、斬新なシステムが用意されている。

レビュアー紹介

岩崎啓眞	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。ピュアな心でソフトをプレイし感じたままにレビューする。
ジュピター藤平	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。ただしギャルと格闘には熱くなる。
かんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。週末は100円しか持っていない。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意だが、メガネっ娘とメイドさんと人形に情熱を燃やす困った人。
ミミっちい	どんなジャンルもOKだが、獣耳ギャルには理性がブッ飛ぶ。「ですぅ～」が口ぐせ。
[illegible]イトーム	“挑戦”をテーマにゲームのプレイに燃える、熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝レビュアー。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。少年の心を忘れず、ACTに燃える。
うきき松崎	毎日が「うきうきウォー！」。かなりハードなものまでOKの超ベテランゲーマー。
[illegible]こーじ	強い相手を求めさまよう無類の格闘ゲー好き。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小[illegible]	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。こがん。
[illegible]KING	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
ほやへ田島	瀬戸内海の暴れん坊。ゲームに懸ける情熱は海よりも熱く山よりもすごい。
下川[illegible]	5日間ゲームをした後で2日間眠り続け、食後にメシを食いまくる快男児。

岩崎啓眞



書くところがなかったので、ここに。『ワースタ2』の「国盗リーグ」は面白いですが標準の9回設定だと猛烈に時間がかかります。応援歌を作曲できるのは面白いですが作るのはかなり大変です。『ジュンクラシック』はよくできていますが、顔が実写なので好みが分かれるかもしれません。

PSオリジナルの2D格闘は珍しいので、その点だけでも評価できる。ゲーム自体も悪くはないデキだとは思うが、攻撃を重視したゲームデザインのため、防御がヘタだとあっというまにケリがついてしまう。さらに一撃必殺技（本当に一撃で終わり）まであるので、展開が大味になりがちなのは好みの分かれるところだろう（うまくなると変わるのだろうけれど）。SNK系の2D格闘が好きな人には楽しめるのではなかろうか。

70

ウォルフ中村

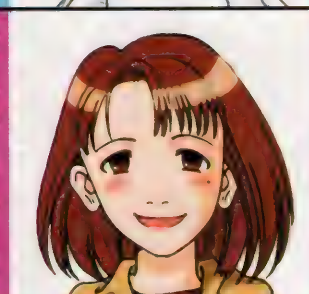


最近のRPGは、クリアに40時間以上かかるものと13時間前後ですむものの2パターンが主流になっているようだ。もちろん、クリアにかかる時間と面白さは正比例も反比例もしない。ただ、レビューで扱う分には、後者の方が助かるんだよね（笑）。1本解く時間で3本も解けるのは大きくて。

様々な趣向を凝らしつつも、システムを極力シンプルにしようとする試みは評価できる。だが、完成度の点ではイマイチに感じられた。画面端にキャラが隠れてしまうことがあったり、タイムゲージが見づらかったり、COM戦のラスボスが強すぎたりする（おかげで2キャラでしかクリアできなかった）からだ。個性的なキャラをそろえたためか、キャラ間のバランスにやや難がある点も残念。対戦はそれなりに盛り上がるのだが。

65

なんでもゆうこ



先日、某オフ会で4年ぶりにボウリングをしてきました。日頃の運動不足のせいか、ボールが重い重い。過去最低で36というすさまじくダメな記録保持者なので、イヤな予感はしていたんだけど…案の定ガーター連発。悲しい結果に終わっちゃったけど、たまには運動も良いもんだね（笑）。

特定の条件を満たさないと出せない必殺技や一撃必殺技などのオリジナル要素を、楽しいと感じるか、それともとっつきにくいと感じるかは意見が分かれるところかな。相手に背後をとられると、しばらく向き直れなくなるっていう仕様はちょっと好きになれなかったけれど、反射神経がものを言うスピーディーな展開と派手な演出はかなり楽しめました。ただ、COM戦が難しすぎる気も。難易度設定ができると良かったなあ。

80

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part1の4人目と、Part2のソフトレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、得意ジャンルの異なる10数人が常に待機中。詳しいプロフィールは左のレビュアー紹介を見てくださいね。

2D格闘ACTが苦手といわれるPSにおいては出色のデキ。キャラのパターンは少々少ない気もするが、ゲームが実にハイスピードなのでほとんど気にならない。システムも実に多彩で、極めれば極めるほどに戦い方に幅が出てくる。ただ、全体的にキャラバランスが悪く、大味な印象も。派手な戦いが楽しみたいならいいが、緻密な戦いを求めている人には向かないかも。個人的にはすごく好きだけど。
【ジュピター藤平】

75

PART1

ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部

■T&Eソフト■SPG■[illegible]■[illegible]



栃木県に実在する名門2コースをリアルに再現した3Dゴルフゲーム。好成績を記録すると性能の高いスペシャルクラブが手に入る。

パソコンからの老舗ゴルフゲームの最新作。実在のコースを再現しているのがウリだが、興味がなければ意味はなし。だが画像はキレイで、ゲーム自体のデキはいい。攻略コースを見せてくれたり、ボールが飛ぶときのカメラワークに凝っていたりとサービス精神も旺盛だ。ただ、このシリーズの常なのだがグリーンで芝目が読みにくいのは問題。スーパーショットがほとんど不可能なリアルなゴルフゲームをやりたい人にオススメ。 **80**

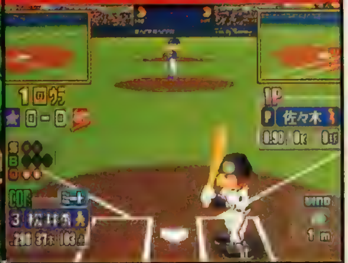
基本部分は同社が作った「ペブルビーチの波涛」と同じ。相変わらずアクセス回数は多いが（キャディーや歓声を消す設定もほしかった）、完成度の高さは流石だ。トーナメントで優勝したりニアピン賞を取ったりすると手に入る特別製クラブは、当シリーズに合わない趣向だと思う（バランス調節のためとはいえ、これらはプレイ中に壊れちゃうし）。起ち上げ時に毎回、深い階層から「ロード」を選ぶハメになる点も不親切。 **95**

ショット方向、足の位置、そしてインパクト時と、ボールを飛ばす方向を決定する機会が3回あって、それぞれ調整がシビアなのでちょっとしたミスが思わぬ結果を招きます。COMがけっこう強くて、難易度は高めかな。ただ、コース説明のときに、ベストのラインを何通りかシミュレートしてくれるので、とても遊びやすかったですね。ドラコン賞やニアピン賞を取るとスペシャルクラブがもらえるっていうシステムもグ～ッ。 **80**

シリーズを重ねて洗練されてきたシステムは、格調の高さすら感じさせるレベル。各コースをプレイする前に、コースの特徴だけでなく理想的な攻略パターンまで見せてくれるなど、いろいろと目新しい要素もあって面白い。緻密な計算と堅実なテクニックでスコアを突き詰めるタイプのゲームなので、トリッキーなプレイが楽しめない物足りなさはあるけれど、正統派のゴルフゲームとしては申し分ないデキ。【がんの字】 **80**

ワールドスタジアム2

■ナムコ■SPG■4月29日■¥5,800



「ファミスタ」の流れを汲む定番野球ゲームの第2弾。「戦国！　国盗リーグ」「作曲くん」などのユニークなモードを搭載している。

野球ゲームとしては返球がやや遅い気がするが、「ファミスタ」が好きな人なら問題なくプレイできる（当たり前の話だが）。読み込みも十分に速く、試合の間はほとんど気になることがない。それはともかく、このゲームはやたらとオマケが充実しており、応援歌を作れたり、自分のキャラを作れたり、国盗り合戦ができたりするのが最大の特徴だったりする。長く遊べる欠点の少ない作品。野球が好きならオススメ。 **85**

「ファミスタ」の操作系に戻し、同時に複雑な操作も可能にしてある…と書くと万人向けに思われそう。でも、実際は操作の複雑化により、初級者にはつらいゲームとなっている。もっとも、内容的には問題がないし、モード数も豊富なので慣れれば十二分に楽しめるのだが。セーブ時間が長い、「国盗リーグ」等の途中で設定を変更できない、といった点は×。一部選手のパラメータ設定にも異議があるけど、これは問うまい（笑）。 **85**

難易度の変更はもちろん、守備や走塁をオートにできるなど、様々な設定を変更できるのが、野球ゲームが苦手な私にはとてもありがたいです。試合中の読み込みがちょっとだけ気になるけど、おかげで楽しくプレイできました。「分身くん」で作成したキャラクターが活躍すると、なんだかとてもシアワセな気持ちになれる…ってとこも良いですね。応援歌が簡単に作れちゃう「作曲くん」も、個人的にかなり気に入りました。 **85**

阪神ファンは絶対に買い!!　野球ゲームでこんなに強い阪神（自分がプレイした場合）は久々な気がする。期待の坪井もいるし、日頃のウップンが晴らせるので個人的には絶賛。打高投低なので阪神だけが強いわけではないけど。操作を「ファミスタ」系に戻して「分身くん」が易しめになっている点も◎。「国盗リーグ」は1イニング設定にしておけばサクサク進むが、スタメンのオーダーがセーブされないのは難。【下川拳銃】 **90**

PART2

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

■ジャレコ■AVG■4月9日■[illegible]



麻雀ゲーム「スーチーパイ」のキャラが登場するAVG。さまざまなミニゲームも用意されている。

ゆかマン

面白いです。実際に私は購入してプレイしています。ただ…「スーチーパイ」シリーズと言うのにはちょっと抵抗があるんですよね。確かにシナリオやキャラは非常に魅力的なんですが、"主人公のあなた"という人格と、それに伴う"恋愛"という要素が、どうにもこう「スーチー」の世界観にそぐわないんですよ。結局最後までその違和感は残りましたね。それでも、面白いので、キャラや声優にピンと来た人は買いましょう。 **85**

ほやへ田島

麻雀ゲーム（だった）「スーチーパイ」のキャラを使ったAVG。「スーチーパイ」のキャラが好きかどうか以前に、前作までの"独特なノリ"が好きかどうかが重要です。あのぶっ飛んだセンスはしっかり継承されてますが、ゲーム性はかなり薄まっています。単純にキャラが好きなだけでは、肩すかしを食う可能性があるかも。しかし、オマケ的な要素は多いので、コレクターズアイテムとしてはポイント高いです。 **70**

プレイスタジアム3

■[illegible]■SPG■[illegible]■[illegible]



人気野球ゲームの第3弾。アイテムを集めてチームを強化する「グローイングアップ」モードを追加。

ウルフ中村

完成度は上がっているものの、疑問に感じる部分はまだ残っている。投手の投球が見にくい、打った直後の打球が把握しにくい、盗塁するとCOMの内野守備が極端に甘くなる、視点を変えても1試合ごとにデフォルトに戻る、等。ことあるごとに"短い待ち時間"が入るため、プレイしていてテンポが悪いのも減点材料。オリジナルチームを作れる「グローイングアップ」モードの存在は、二番煎じなところもあるが評価できる。 **70**

下川拳銃

シリーズとしては今までで一番良くできている。でもライトゴロはもちろん、ライト前ヒットでも2塁ランナーを3塁で刺せるなど、選手の能力や前進・後退守備などの要素が目に見えて反映される傾向が強く、逆にそれがウソくさく感じてしまった。また、先発陣をリリーフとして使用できないので、投手に不安があるチームはツライのでは？　選手を育てるモードで、往年の名選手が登場するのは魅力的ではある。 **60**

ストレートビクトリー～星野一義への挑戦～

■[illegible]■RCG■[illegible]■[illegible]



レーサー星野一義氏が監修したRCG。マシンセッティングや戦略を重視したSLG的な作りが特徴。

なんでもゆうこ

テクニカルコースが多くて、そこを最低8周は走らなくちゃいけないから、練習、予選でのマシンセッティングがかなり重要。セッティングをちょっと変えただけでも走行にきっちり反映されるので、つい真剣になっちゃいます。その分セッティングミスをしたときにツライんだけど、コツを覚えてしまえばすごく走りやすいマシンに設定できるってことだし。あと、コーナーを曲がるときのオートブレーキングは、なかなか親切。 **80**

ねこ～じ

このゲーム最大のウリであろう「TDS」…賛否両論でしょうが、個人的にはいただけません。これはCOMが自動的に車を走らせて、プレイヤーがスピードの緩急やちょっとしたライン の取り方を補正するシステムなんですが、自力で走ってるという気分が感じられず、最後まで馴染めませんでした。狙いはわからなくもないんですけど…。車体の挙動やコントローラのレスポンスなど、全体で見れば及第点以上のデキだと思います。 **65**

探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

■データイースト■AVG■4月23日■[illegible]



人気の推理AVGシリーズ第6作。シナリオの分岐点ごとにプレイヤーキャラを変更できるシステムを採用。

がんの字

ハードボイルドな雰囲気のシナリオにザッピングシステム、「謎の事件簿」等、このシリーズの魅力はしっかり引き継がれているのでファンの人は安心。ザッピングシステムが改良され、1回のプレイでメインキャラ全員のシナリオが見られるようになったのはポイント高いぞ。ただ、ゲームを進展させるためのフラグに少しわかりづらい部分があるので「神宮寺」シリーズが好きな人でないと途中で我慢できなくなるかも…。 **70**

背徳KING

渋い、渋すぎる。重厚なビジュアルのタッチや、バックに流れるジャズはまさにハードボイルドといった感じ。古典的な探偵もののAVGにありがちな、コマンドの総当たりで進めていく部分は残っているが、推理モードでは手軽に探偵気分も味わえるうえに、それまでのストーリーが理解しやすいのも[illegible]。また、おまけのショートシナリオ「謎の事件簿」は、本編とは違うコミカルな神宮寺たちと簡単な謎解きが楽しめて[illegible]。 **70**

点数の見方 ● 点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています。

PART2

ドッチ DE ボール!

■ユーメディア■SPG■5月14日■¥4,800



女子高生のキャラを操作してドッジボールの全国大会優勝を目指すゲーム。スーパーシュートも使用可能。

[illegible]

知る人ぞ知る「熱血高校ドッジボール部」の、ギャル版ってところでしょうか。普通のドッジボールをアレンジ(内野を体力制にしたり、基本的に外野から内野へ復活不可能など…)したルールややたらと演出過剰な必殺技など、ゲーム的な要素を強めてます。で、いざプレイしてみると、やることが単純な分だけハマりやすいんです、コレが。女の子の絵柄が気になる人や、何か接待ゲーを探している人なんかにオススメですね。

75

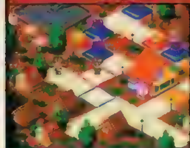
背徳KING

登場する女の子たちはかわいくて良いのだが、ゲームは古くさい印象。過去に発売されていたドッジボールゲームと比べて、グラフィックがさほど進化していない点は寂しい。必殺技が使えるのだが、打つタイミングがシビアすぎてほとんど出ない。しかも、その必殺技というのがキャッチや避けるといった基本動作を一切無効にして、メンバー全員にダメージを与えるものなので、全体のゲームバランスも崩してしまっている。

50

ゲームで青春

■キッド■TBL■4月23日■¥5,800



人生をテーマにしたボードゲーム。出会いと別れ、恋愛や性格診断などの要素が取り入れられている。

Z佐藤

ボードゲームタイプの作品としては、進むコマ数が選択可能で、進行方向が決まってない! という点は新しくてグッド。内容も育成要素アリ、性格診断アリでかなり楽しめた。ただ結婚イベントを過ぎると当面の目的が失われプレイ意欲が薄れる。それ以降のフォローもほしかったな。あと、1P時のプレイ年数が決められないのは超難点(多人数プレイでは設定可能)。対戦は白熱するので、それを前提に考えれば+10点かな。

65

ミミっちい

育成を始めとするさまざまな要素が盛り込まれたボードゲーム。でも、新しい試みがことごとく空回りしているような気が……。まず、ゴールがないにもかかわらず、それに代わりうる目標がない(または薄い)。また、行き先をある程度自由に選択できるので緊張感もない。何よりもキャラに感情移入しづらいボードゲームで、パラメータ上げをするのは食い合わせが悪いような気がします。個人的にはパスですぅ。

50

かっとびチューン

■元気■RCG■4月23日■¥5,800



チューニング情報誌「REVSPEED」監修。ドライバーを育成するシナリオモードが特徴のRCG。

ジュピター藤平

ごくごく普通のRCG。車体制御がやや困難で、どちらかというとRCGというよりドライブシミュレータといったほうがいいかもしれない。レースとレースの間に育成シーンを取り入れているが、これは個人的には蛇足に近いと思う。大会が頻繁に行われる中盤以降はまだしも、序盤は体力回復に追われる一方の展開でストレスが溜まってしまう。変に流行を取り入れず、純粋にRCGとして勝負した方がよかったのでは?

70

[illegible]

操作をCOMが手助けしてくれる機能があり、初心者でも遊びやすい。ただ、RCGマニアには軽い操作感覚などにちょっと不満が残るのも事実だ。それでもドライバー自身(及びマイカー)を育成するシナリオモードは、デートなどの小イベントの味付けに成功していてデキがいい(このモードを評価して点数は+10点させてもらった)。グラフィックがパッとしない、音声がないなど、演出面でイマイチなのは残念だけど…。

70

可変走攻ガンバイク

■SME■ACT■4月23日■¥5,800



ロボットに変形するバイク「ガンバイク」を操って、敵と戦いながら制限時間内に目的地を目指すACT。

ジュピター藤平

例えば攻撃法にしてもいろいろあるのだが、最終的にはロボットに変身しての体当たりしか使わなかったりする。ゲームとしてのアイデアは面白そうなのに、うまく消化しきれていない印象が強くて残念。ロボットになったときの視点移動も若干遅れてついてくるので、プレイしづらいことはなはだしい。バイク形態のときも、スピード感に欠けているし……。設定や展開も某アニメを意識しているようで、どうにも…。

65

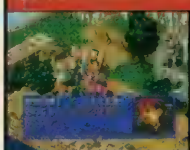
ゆかマン

う〜ん、設定なんかは好みなんですが、物語がゲームを通して伝わってこないんですよね。そのために、プレイヤーを突き放す展開になってしまうのがもったいないです。ゲーム中も、コンティニューを繰り返しながら覚えるマップの構造やカメラと自機の方向が一致しないストレス等で、目玉の"高速でブチ抜く"爽快感がかなり削ぎ落とされてしまっているのが残念でなりません。決して面白くないワケではないんですが…。

65

天使同盟

■[illegible]イエル■S・RPG■4月23日■¥5,800



ロボット兵器が登場するS・RPG。戦闘は地形効果や高低差の要素が盛り込まれたターン制で行われる。

がんの字

「TILK」のストーリーも良かったけど、今回のシナリオからは、また違う意味での雰囲気の良さとストーリー性の高さが感じられて◎。「TILK」と比べてユニットのカスタマイズや戦闘システムが奥深くなり、戦略SLGとしての遊び応えが増しているのもいい感じだ。そのぶん難易度はアップしていて、カスタマイズと戦闘には時間がかかるけどね。腰を落ちつけて、じっくりと楽しみたい作品であります。

75

ミミっちい

「ファーランド」シリーズなど、数多くの名作SLGを輩出しているメーカーだけあって難易度のバランスは絶妙。でも、ゲームの雰囲気やキャラは思いっきり「TILK」を引きずっているので、人によって好き嫌いはあるかも(笑)。個人的にはメカの細かなチューンナップができるのが気に入ったです。ただ、ストーリー性が強い割には1つの戦闘に時間がかかり過ぎで、若干テンポが悪いかな、という気もします。

80

アンシャントロマン ~Power of Dark Side~

■日本システム■RPG■4月23日■¥6,800



3Dフィールドで展開されるファンタジーRPG。美しいCGムービーや音声を取り入れた会話が特徴。

ジュピター藤平

まず気になったのはキャラの移動速度の遅さ。さらに建物の出入口がわかりにくくスムーズに出入りできないため、移動するだけでストレスが溜まった。敵の強さも極端で、戦闘のバランスはもう一歩といった印象。また、のっぺりとしたポリゴンキャラ、戦闘時の耳障りな効果音など、ほかのRPGに比べて見劣りする点が多いのは否めない。ギャグを交えたキャラ同士の掛け合いには魅力を感じるが、それにしたって……。

40

ほや〜田島

良くいえば親しみやすい、悪くいえばありきたりなシステムで構成された、極めてオーソドックスなRPG。あえて原点回帰を狙ったのだとは思うけど、歩きにくいマップ、緊張感のない戦闘、頻繁に長く読み込む点など、プレイしていてイライラ感が募ります。ストーリー展開は(やや強引な反面)実にわかりやすいし、キャラクターも悪くはないのですが、とにかくテンポの悪さが足を引っ張って、やる気を削がれます。

55

サラブレッドブリーダー 世界制覇編

■ヘクト■SLG■4月23日■¥6,800



世界を舞台とした競走馬育成SLG。日本、アメリカ、ヨーロッパを舞台に競走馬を育てることができる。

背徳KING

このゲームでは、馬の体調と気合いの両方を上げないとレースに勝つのは難しい。さらに調教のコツがわかりづらいので、初心者にはキツイかも……(まあ、委託厩舎もあるけどね)。また、ほかの施設などへ移動する場合に、ほとんど毎回読み込みが発生するので、長時間プレイすると気になってしょうがない。海外に行く資金を貯めるにもある程度の根気が必要だし。気長に競走馬育成がやりたい人にオススメかな。

60

下川[illegible]

海外にも厩舎などの拠点が持てるSFC版「III」をベースにしたバージョンアップ版。調教はメニューを組んだあとはほぼオマカセとなり、馬体重や調子を管理するコツがつかみづらい。ただ、あまり細かく考えなくてもいいらしく、休養から帰厩して即レースに出しても勝ってしまったり…。このアバウトさは「III」でも感じられたが、個人的にこのシリーズは好きなので許容範囲。味のある馬ゲーが好きな人にはいいかも。

70

クレイマン・クレイマン ~ネバーフッドの謎~

■リバーヒルソフト■AVG■4月23日■¥5,800



背景やキャラクターなどすべてが粘土で作られたAVG。世界を異変から救うため、数々の謎を解き明かす。

TAC★

謎解きの難易度はかなり高めなんだけど、クレイアニメーションの味のある動きが救いになっている。AVGというよりは、謎解きのために試行錯誤をしながら、クレイマンのいろんなリアクションを楽しんでいくソフトって感じっすね。解法を極めてから、女の子の前でプレイして見せてあげると喜ばれそう(笑)。ただ、個人的には、ムービーで流す部分がけっこうあるのは、あんまり好きになれなかったなぁ。

65

[illegible]

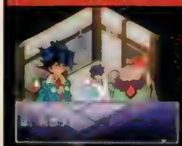
ストーリーはほとんどないが、キャラのリアクションが微笑ましいAVG。粘土で作られた世界には独特の魅力があり、この点は高く評価できる。惜しまれるのは、子どもが好みそうな世界観のゲームなのに、AVG部分の難易度が高すぎること。よほど柔軟な発想(想像力)がないと謎を解くのは不可能に近く、この点を考慮して点数は低めにさせてもらった。ムービーがスキップできないのと読み込みが頻繁なのも気になった。

50

PART 2

超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP

■バンプレスト■RPG■4月23日■¥5,800



人気アニメを題材にしたコミカルRPG。ボス戦はビンゴや15パズルなど多彩なミニゲームで対決する。

うきき松崎

TVとは違う、ゲームだけのオリジナルストーリーというのはいいね。ただ説明が少ない分、原作を知らないと少々ツライかも。ゲーム内容も、RPGというより、どちらかと言うとストーリーを追っていくAVGに近い。ペットを育てて戦わせるなど、いろいろなオマケ的（？）要素が入っているのはいいが、どれも「どこかで見たような」ものなのが残念。せっかく題材がいいのだから、もうひと工夫ほしかった…。

45

小岩

原作を知らないだけになんとも言いがたいが、グラフィックはイマイチだし、ストーリーが急展開すぎて本筋がわからないなど、気になる部分が多かった。しかも、フラグ立てが面倒（アドバイスもないし……）だとかマップが広すぎるとか、いろいろな問題点も目立つ。せっかくの面白い要素をうまくまとめきれていない感じがしてならない。ミニゲーム仕立ての戦闘やコミカルタッチの凝った演出などは一見の価値アリ。

50

フォックスジャンクション

■トリップス■A・RPG■4月29日■¥5,800



3Dのフィールドを探索するアクションRPG。行くたびに毎回構造が変化するフィールドが特徴的。

要こ〜じ

ややナナメからという、独特の後背視点で進むアクションRPG。敵を倒すことを目的とするのではなく、「謎解き（行方不明の人探し）」や「パルマータ（戦闘時などに自分を支援してくれるロボット）作り」がメインで、ゲーム全体の雰囲気が殺伐としていないところは◎。3Dものに苦手意識を持っている人も、けっこうイケるソフトなのでは？　ほのぼのした絵柄も世界観にマッチしていて、非常に気に入りました。

70

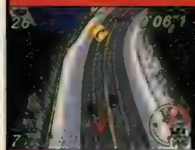
小岩

毎回構成が変化するフィールドは、「チョコボ〜」を思わせる（かな？）。このゲームは3D視点だが、やはり例に漏れずフィールド探索は楽しい。ストーリーもいい感じだし。ただ、3Dマップを2Dのキャラが走り回る光景にはかなり違和感を感じた。視点も正面ではなく斜めになっていて、非常に操作しにくいのが正直なところ。また、マップが広い割には構成が単調で、基本的な部分での練り込み不足が感じられる。

55

Battle Round USA

■日本物産■RCG■4月29日■¥5,800



上方からの見下ろし視点を採用したRCG。16種類のマシンが用意されている。画面分割で2P対戦も可能。

なんでもゆうこ

ビギナーモードはものすごく簡単にトップになれます。しかし中級以上だと、マシンによっては敵車とほぼ同じスピードだったりして、一気に難易度が上がるのでそのギャップにビックリ。しかも敵のブロックがキツめで、マイカーのみが弾かれてしまう点も、難易度を高くしてますね。また、最近のRCGでは珍しい見下ろし型の視点なので、カーブのときに画面がグルグル回転して、ちょっと気分が悪くなるかも…。

55

ウイトム

画面見下ろし視点で自車のスピードは遅め。大味な力押しの走りを強要するタイプのRCG。また「チャンピオンシップはコンティニュー回数制限つき」「90度ターンも珍しくない豪快なコース設計」などのクセのあるスタイルにより、プレイ感覚はRCGと言うよりACTに近い。2P対戦ならそこそこ遊べるが、飽きは早いかも。あと、敵車が極端に速く、一番簡単な難易度でないとほとんど遊べない点も気になった。

50

プロ野球熱闘 ぱずるスタジアム

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■PZG■5月1日■¥5,800



野球の要素を取り入れた落ちものPZG。連鎖消しによって相手を攻撃し、試合を進めていく。

TAC★

落ちもので野球をしようっていうアイデアは、かなりいい感じ。1回の試合が落ちものとしては長めなのに慣れれば、独特の戦略を楽しむことができるぞ。ただ、設定のデキがいいだけに、落ちものとして見た場合の操作性の悪さは残念すぎるところ。ルールが独創的で面白くて操作性が悪いよりは、ルールは月並みでも操作性が良い方が、結果的には遊べるのが現実。もうちょっとしっかり調整してほしかった。

60

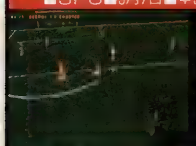
小岩

落ちものパズルに野球のルールをプラスするというアイデアはグッド。2連鎖でストライク、3連鎖でダブルプレイといった具合に試合を進められて、かなり熱い攻防が楽しめる。選手の能力をうまく組み込んでいる点も◎（打率が高いと少ない連鎖でホームランになるなど）。ただ、操作性が悪い、テンポがやや遅め、1回の対戦にかかる時間が長い…などなど気になる点も多かったのは残念。いま一歩の工夫がほしかった。

65

ワールドリーグサッカー

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■SPG■5月7日■¥5,800



64カ国のチームと1000人以上の選手が設定されたサッカーゲーム。オリジナルチームも参戦させられる。

うきき松崎

あまりこのテのSPGをやらない私だが、操作系が簡単だったので基本的に問題なくプレイできた。ただ、操作できる選手を任意に切り換えられないのはプレイしづらかった。個人的には、ゲーム中のBGMやちゃんとした実況（外国語で何か言ってるけど、やはり実況は日本語のほうがいい）がないのは寂しいと思う。選手も実名じゃないしね（エディットモードはあるけど）。ちょっと昔のゲームって雰囲気かな。

50

要こ〜じ

アップ時の選手の動きがギコちないですが、全体的にテンポがよく、プレイしていて気持ちイイです。ボタンを押す長さで、シュートの威力やパスの種類などを変化させられるシステムも、攻めの幅を広げてくれます。ボールをキープしている選手を追うカメラ視点も非常にカッコイイんですが…。フィールド全体を見渡せず、パスやパスカットがしにくいという欠点もあり、結局平凡な視点でプレイしちゃうんですよね（笑）。

70

PART 3

CAROL THE DARK ANGEL

■SCEI■ETC■4月29日■¥2,800



迫力の効果音と美しい色彩が魅力的な、PSで読むマンガ「プレイステーションコミック」の第2弾は、コミック界の異才、SYUFO板橋による完全オリジナル作品。近未来の都市を舞台に繰り広げられる本作はダークな世界観とディープなストーリーが特徴。

パワーステークス2

■アクエス■ETC■4月9日■¥5,800



人気の競馬予想ソフト第2弾。ペース配分の設定や、血統データの導入などの新システムによって、さらにリアルな予想を実現している。種牡馬の産駒データ（97年度版）や過去15年間の重賞データなど、データ面も充実。実況には杉本清アナウンサーを起用している。

総評

岩崎啓眞

一般性で言えば『ワースタ2』。サービス満点なモードには参った。野球が嫌いとか『ファミスタ』はダメという人でなければ、買って楽しめるソフトだ。『ジュンクラシック』は『みんなのゴルフ』とは違う味なので、もう1本ゴルフゲームが欲しい人は買っても損はない。『ギルティ・ギア』もデキはいいので好きな人には遊べると思う。手前ミソだが増刊号の「D7」に体験版があるのでプレイしてみるのがベスト。好みに応じて買えばハズレはないでしょう。

ウォルフ中村

今号は『ジュンクラシック』。ゴルフものでは『みんなのゴルフ』が有名だが、このソフトの完成度も高い。ただ、改善の余地は残っているので（メインメニューからロードできない、方向調整とクラブ選択を同時にできない等）、次回作ではその辺にも期待したい。ちなみに1ラウンドにかかる時間は25分程度だ（アンダーパーで回り、歓声等をスキップして）。『ワースタ2』も良質のSPG。「国盗リーグ」はおもしろいし（横浜で統一しました）、「作曲くん」もハマる。

なんでもゆうこ

今回のラインナップの中で個人的に一番楽しめたのが『ワールドスタジアム2』。レビューでも書いたとおり、初心者でも気軽に楽しめるシステムが良かったです。「分身くん」「作曲くん」といったモードのおかげで、感情移入できるっていう点でも優れていましたね。『ギルティ・ギア』は難しいんだけど、一撃必殺技がキマったときは、メッチャ良い気分。反対にキメられちゃうと即負けちゃうので、今までにないスリリングな対戦ができますよ。

電撃レビュアーズ

今回のPART2はRCGが3本。内容もそれぞれ異なります。サーキットか公道か。リアルな走りを追求したいのか、とにかくブッ飛ばしたいのか。自分がプレイしたいのはどのタイプのゲームなのか、よく考えて選んでくださいね。最近は走り以外の要素（チューンナップ、ストーリーモードなど）の充実度も要チェックです。また、そのほかのソフトで高い評価を得たのは、『スーチーパイ』『天使同盟』など。気になる人はぜひ一度プレイしてみてください。

※前号（Vol.72）のレビューでウォルフ中村の「テイルコンチェルト」の点数に誤りがありました。正しい点数は65点です。ここに訂正いたします。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは ▶ やり込み自慢

この「DPSコロシアム」は、読者が自分のガンバリを全国のライバル相手に披露できちゃう場所なのだ。正式募集種目（下の欄外でもいくつか紹介しているぞ）だけでなく、読者オリジナルのルールで出された記録も受け付けているので、気軽にハガキを出してみよう。どんな申請も大歓迎しちゃうぞ。

今号のこの1枚



◀読者オリジナルルールの申請記録も随時受け付け中。この板橋智美さん（熊本県）のハガキのように、気軽に報告してくれてOKなのだ。

["やり込み"の末に生まれたアツき記録を大紹介!!]

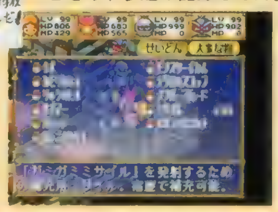
ザ・挑戦者ランキング

このコーナーでは、ベストタイムやハイスコアだけでなく、「こんなにゲームをやり込みました！」という報告も随時募集しているぞ。今号では、そんな"やり込み系"の記録にスポットを当てて、コダワリあるプレイが生み出したイカす記録を大紹介しちゃおう。



『ポポロクロイス物語』～最高のキャラと環境～

幻野魁さん（愛知県）が報告してくれたのはパーティ全員がレベル99で装備も最強、ガミガミキャノンとガミガミミサイルは99発所持、もちろんモンスター図鑑も完成済というセーブデータ。ゲームへの愛あればこそのやり込み記録なのだ。



▲これで思いきり、お友だちに自慢できるね。

▶ガミガミミサイルを99個も入手するのは、かなり大変だったはず。

特別発表 正式募集外の"やり込み"記録をとくとご覧あれ

『テイルズ オブ デスティニー』～ハーメンツでの最低クリアアタック～

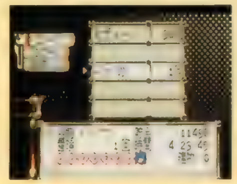
高橋輝充さん（滋賀県）は、ハーメンツの村のリオンを倒すという特殊イベントを、どれだけ低いレベルで達成できるか挑んでくれた。パーティ3人のレベル合計30はお見事！



▶リオンとの戦闘では、勝利するまでに9分30秒近くもかかっていたぞ。

『アザーライフ アザードリームス』～たった1回だけの冒険でクリア～

柏木秀王さん（神奈川県）の挑戦は、究極のタマゴ入手までの、冒険回数の少なさに挑むというもの（回数が同じ場合はクリア時間）。キミは写真の記録を超えられるかな？



▶なんと冒険回数1回でクリア。クリアタイムは4時間23分45秒なのだ。

『女神異聞録ペルソナ』～最強キャラ～

秋田県の野崎義文さんから、ほぼすべてのペルソナに魔法継承させ潜在能力もついているという、超スゴいデータが送られてきたぞ。



▲パーティ全員のレベル＆降魔レベルが99。まさに最強だ。



▲ピクシーも、ごらんの通り強力な魔法をバッチリ継承しているぞ。

『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』～できるだけ敵を倒さずにクリア～

最終セーブ地点での最低殺傷数に挑んだという大阪府の酒井秀哲さんの記録。しかも、必殺技＆サブウエポン不使用、使い魔なし、武器も拾わないという極限状態での達成なのだ。



▶BEAT（倒した敵）が12匹。能力拡張アイテムも不使用。

最終発表 『バイオハザード2』オールクリアタイム▶正式種目も注目。日本一が決定!（参加者：258名）

優勝：午後ティー（東京都）57分40秒

【優勝者記録の補足】レオン裏、セーブ回数0、ロケットランチャー使用

【2位】山本涼司（富山県）0:59'57（クレア表／セーブ回数0）

【3位】小林真人（鳥取県）1:02'14

005位	1:11'44	100位	1:22'41
010位	1:13'56	125位	1:24'23
030位	1:17'39	150位	1:26'20
050位	1:19'06	200位	1:39'44
075位	1:20'56	250位	2:00'12

★特別集計部門でのトップは下の通り

【レオン表】とどろきっく…1:11'44

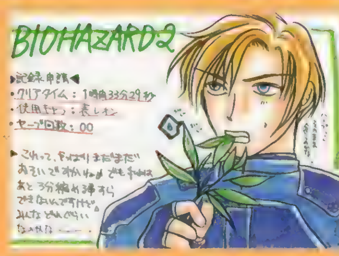
【クレア裏】午後ティー……1:15'59

【特A】谷尾文太 1:29'01 レオン表

【特B】佐藤公史 1:19'09 レオン表

【ロケットランチャーなし】三浦貴雅 1:16'36（レオン表／セーブ回数0）

【ナイフのみでクリア】佐藤大樹（埼玉県）1時間25分37秒 ※ただしアリゲータのみハンドガン使用



▲特Eで参加してくれたT．ゴンタさん（沖縄県）。綺麗なイラストをありがとう。特Eのトップは大木恵子さんの（岩手県）1時間19分56秒（レオン表／セーブ回数0）だったぞ。



◀くめた夏緒さん（青森県）ほか特Dの参加者も多く、そのトップは豆藤さんの1時間24分11秒。

★以下のゲームでも記録募集中!!●『ギルティ・ギア』の「トレーニング」で連続ヒット数を競う（設定の制限はなし）。「ギルティ・ギア」と明記して「ヒット数／使用キャラ／選択した難易度」をハガキに書こう。●『彩のラブソング』で「スタークラッシャー」「編み物ゲーム」それぞれの記録を競う。「彩のラブソング」と明記して「選択したゲーム／記録」を書こう。●『天誅』の鍛錬ステージで「忍術皆伝」でのタイムを競う。「天誅」と明記して「使用キャラ／タイム」を書こう。※上位者には後日連絡し、記録の確認のためにメモリーカードなどを送ってもらうぞ。

オリジナルグッズ披露宴

作者 真十字 司(福岡県)
品 目 キャラクターマグネット

今号は『ＦＦⅦ』の手作りグッズを紹介しよう。これらは一見ただのシールと思われがちだが、実はそれぞれの絵の裏にはマグネットシートが付けられているのだ。冷蔵庫などにペタッと貼っておけるので、結構使える作品だぞ。

採用されるポイントは?

シールやラミカなども悪くないけど、どうせならまだ誰も目を付けていないような品目で挑戦した方がインパクトも強く、採用の可能性もアップするぞ。特に季節感を先取りしたアイテムだとポイントが高いので、今の季節なら「キャラ絵を描いた扇子」などが狙い目だ。



◀セフィロス
▲ヴィンセントB
◀ヴィンセントA
◀ユフィ
▲クラウド

希望者にプレゼント!

左で紹介しているキャラクターマグネット（５点）を希望者に抽選でプレゼントしちゃうぞ。欲しい人はハガキに自分の住所と希望する作品１点（例：「ヴィンセントB」)を明記して下の応募先まで送ってね。１人で複数の作品に応募してくれてもOK。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶５月15日まで

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目で入賞（ブロック当選含む）すると賞金が支給されるが、このとき賞金のかわりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することもできる。この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるという、超便利なアイテム。グッズファンのキミは記録募集にもチャレンジしてみよう！

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録」を書いて送るだけでOKなのだ。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎だ。できれば、記録を出すのに使った攻略法も教えてね。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ)。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

エントリーのルール
１人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらう（確認後に返却するぞ)。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

挑戦者募集中!! [初心者も大歓迎 さぁ参加してみよう]

新登場 パラサイト・イヴ



しめ切り▶７月１日消印有効

ルール
１周目の範囲で、BP（ボーナスポイント）をどれだけ貯められるかを競う。セーブした段階での数値が申請記録になるぞ。セーブポイントや各種設定の指定はなしだ。

申請記録
『パラサイト・イヴ』と明記して「BPの数値／セーブした場所の名前」を書こう。BPの振り分け具合が勝負を決めるので、いろいろ試してみるべし！

募集中 鉄拳３

ルール①
「タイムアタックモード」でオールクリアするまでのタイムを競う。使用キャラは、初期状態から使えるキャラと、本誌で公開中の隠しキャラの誰を使ってもOKだ。

キャラ別集計もあり!

申請記録
『鉄拳３・ルール①』と明記して、「タイム／使用キャラ」をハガキに書こう。余裕があるなら、攻略に使った技についての解説も詳しく聞かせてね！

しめ切り▶８月１日消印有効

全参加者の記録も発表!

募集中 みつめてナイト



しめ切り▶７月１日消印有効

ルール
ミニゲームの「パズルでナイト（メネシスを登場させてデートを繰り返し好感度をアップさせれば、自動的にデート時に登場)」で、１Pプレイのスコアを競う。

申請記録
『パズルでナイト』と明記して「スコア／選択キャラ」を書こう。ちなみに「パズルでナイト」発生状態でセーブすれば、このミニゲームはオプションで呼び出せるぞ。

急げ! グランツーリスモ

ルール②
「Gran Turismo」モードのタイムトライアルの中の「Grand Valley Speed Way」でトータルタイムを競う。車種、チューンナップ、セッティングは自由。

申請記録
「GT」ルール②と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種／ATかMTか／使用したコントローラ」を書こう。リプレイのセーブもお忘れなく。

しめ切り▶５月６日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一を目指そう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門 申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門 申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101-8305 （株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

掲載予定：5月6日消印分まで▶Vol.76で発表

報酬 参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～200人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、199～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし)。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C奴」

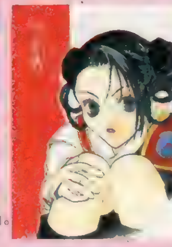
4Cから始まるゲームの世界。それもアリ。ね? アリでしょ? そう言って。ね?



◀東京都　バー子さん：どこまでいっても何となくセクシィな彼女。小学生男子にはちょっと恥ずかしいかもしれません(笑)。成人男子にはバッチリなので……いいですね。



▲愛媛県　かへえさん：やっと来ました「EVA」。新作も欲しいですよね。



▼岡山県　綾千さん：彼女の大きな瞳が印象的です。強いですし。



▲神奈川県　充音Rさん：「Z」には大きすぎて出れなかったのでは?



▲神奈川県　大河原あやのさん：胸はなくても、バッチリヒロインです。



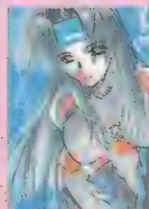
▼北海道　白刃トンボさん：炎と共に燃え上がる細胞。原初の記憶。



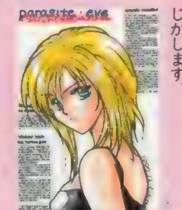
▲茨城県　深野樹理さん：ボキボキすると関節が太くなってしまいます。



◀和歌山県　カエル44さん：妖術士的な諸葛亮はカッコイイですよね。三国志演義の活躍振りはかなり魔法使いですから。張飛が戦士で、関羽が魔法戦士、趙雲か忍者(または聖戦士)、って感じですかねぇ? そう設定して読むと更に面白いです。



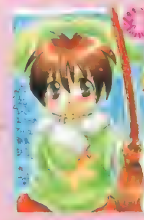
◀茨城県　さつきやまいさん：「双界儀」キャラ立ってますよね。濃いです。



◀神奈川県　せつなさん：ポリゴンの顔は……なんだか丸い感じがします。



◀神奈川県　霧島ガイリさん：「ブラッディロア」……いいゲームなんですが。



◀静岡県　えんぜるぼーいさん：お掃除嫌いな人だといいですねぇ。またも大活躍です。



◀愛知県　とものさん：戦いの後には……脱力感だけでしょうか?



▲神奈川県　清宮竜蟲さん：忍びの目です。ギラリ。斬る。



◀北海道　麻宮透さん：よく見るとやっぱりどこか変ですよね。「ペルソナ」。



◀東京都　スティーブンさん：燃え上がる自分。隠しきれない衝動。戦いです。



▲愛知県　山口27号さん：彼女の中の小さな細胞が反応して、大きな細胞になります。

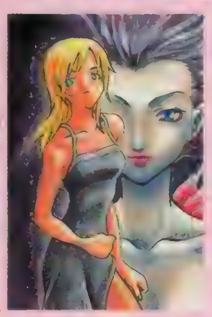
▼千葉県　S・風雅さん：妖魔系はみなさん妖しい魅力をふんだんにまき散らしてますよね。



▼千葉県　柴田恭子さん：「I」と余り変わらないくらい暗い話になりそうな……。



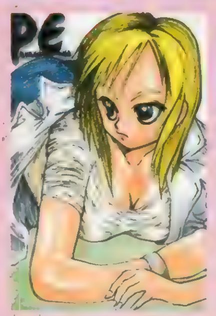
◀北海道　香月りんさん：見上げるのは美しき敵。ムービースゴスギです。



◀静岡県　ばらスィーさん：ファリスとシルドラは仲良しですから。



◀福岡県　ホルヲさん：このポーズはグッと来ますよね。グイッと。



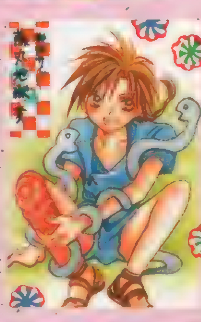
▲佐賀県　日向海さん：暗がりに……浮き上がる素肌。ふぃうひゅー。



▲徳島県　浅薙柚椰さん：アクセスが多いんですよね。テンポが…。それ以外はイケてるんですけど。



◀北海道　藤崎啓さん：PS初の本格SRPGでした。難易度も本格。



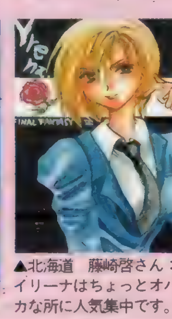
◀宮城県　つきくちりあさん：彼女のEDいいですよね。カワイイです。



◀愛媛県　るるどさん：熱いですよね。悲しいですし。思いっきり。EDの救いのなさがまたステキで……。



▲北海道　藤崎啓さん：イリーナはちょっとオバカな所に人気集中です。



4色奴隷 Colorのどれい

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに投稿師次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く塗らないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載される



▲奈良県　八色翔さん：最初、若のムチは変に見えたんですけど…。慣れちゃいました。

▼北海道　TOMYさん：ソレは仕方のないことでしょう。口説くのは女の子に限ります。





▲大阪府　仲澄ねあさん：女フェアリーの髪の毛はムチャですよね。かなり。ソフトクリーム？

▼東京都　山師さん：彼女の性格は予想と違っていたって人が多かったみたいです。



▼岡山県　のぶすけさん：雌雄同体、男の子と見るか女の子と見るかでお話しが変わってきます。

▶新潟県　RATAさん：彼女が大活躍すると思って…「I」で育てまくった人も多かったんですが。まあ、ちょこが大活躍だったからいいですけど……。





▲神奈川県　佐伯まさめさん：頼りなさそうでじっかりしててて。儚げで、健気で。ヒロインです。

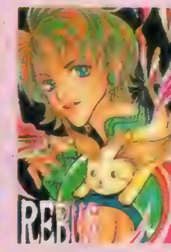
▼宮城県　ぴろぴさん：2人の関係もいいですよね。行動に納得もいきますし。





▲静岡県　珈非りいさん：ダシスダンス！　激しく！　妖艶に！　パーティにいると楽しいですよね。





◀東京都　らん丸さん：もう少しだと思うんですが……。ツメが……。



◀宮城県　平坂大介さん：バリエーション豊かですよね。動物多いし。



◀東京都　辻楓景太さん：超ダークなヒーローなのです。



◀兵庫県　SATOMIさん：ケガをしてもガンバルのでした。民間人なのに。

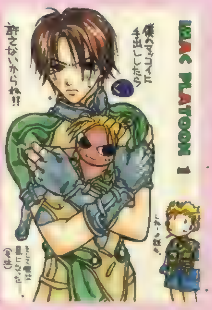


▲千葉県　S・風雅さん：しかし彼、寝ますよね。最初の頃のあの調子で最後までいってくれれば楽しかったんですが、ぼけてるけど強いっていうか。そんな感じで。

▶茨城県　荒河カヨコさん：育てるのは大変です。猫ですから。なにせ。



▶宮城県　J-Mさん：手は出さないです。絶対。きっと。多分……。



移植化計画 出張版

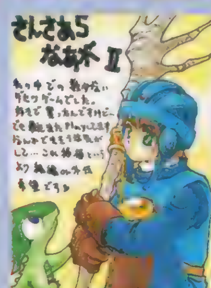
移植希望ハガキは、ここで紹介中です。SS、アーケードなど移植して欲しいソフトがある場合は、ここあてでハガキを送って下さい！

▼香川県　月旅行物語さん：とにかくボリュームタップリです。なかなか最後までたどり着けないと評判です。簡単なA・RPG。



▼滋賀県　ごぢうりさん：コレまた「2」が楽しいのです。





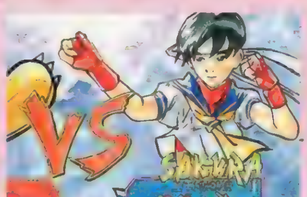
▲北海道　TOMYさん：はらたまで食べましょう。



◀大阪府　裕之さん：そこまでチャックを降ろしちゃうと……危険です。



▲山口県　深坂猫ノ助さん：大冒険ですから。まさにジェットコースター。



▲埼玉県　○んこよとまれさん：対戦しているのは……？　もしや？



◀山形県　九浄砂月さん：ネズミがいいですよね。

COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION
社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会

お願い。



このマークは、無許諾での
ゲームソフトの中古売買を
禁止するマークです。

たくさんのゲームを遊びたいし、それにはちょっとお小遣いが足りないし。中古屋さんをうまく利用して、もう一本手に入れるのはぼくらの生活の知恵。**だけど、このまま中古ソフトが流通したら……**ほんとはもっと売れるはずのゲームソフト。もし中古ソフトばかりが出回るようになったら、ソフトを作った人たちの悲しみは大きくなるばかり。頭脳とセンスをフル活用して生み出されるのがゲーム。やっぱりすごいゲーム、おもしろいゲームを作りたい。それには時間がかかるし、作るための費用も莫大。今、ボクたちが買ってるゲームのお金って、実は次のおもしろいゲームを作るための資金にもなる。でもボクらが中古ソフトを利用していると、その資金がどんどん減っちゃう。だから、このまま中古市場があり続けると、いつかは…**つまらないゲームばかりの世の中になっちゃう。**いくら安く買えるからって、つまんないゲームばかりが出るようになるのって、イヤでしょ。だからみんな、ゲームソフトはちゃんと新品で買おうよっていうのが、上にあるマークの意味なんだ。ちょっと難しい話になっちゃうけど、中古ソフトって法律的にもダメなことなんだ。映画なんかで適用されている「頒布権」っていう著作物に対しての権利があって、これがゲームソフトにも当てはまる。だから、メーカーに無断で中古ソフトの売買ってしちゃいけないんだ。10年後ぐらい、今度はボクたちがゲームクリエイターになる時代がくる。そのとき、つまんないゲームしか作れない仕組になっていたら、どうする？**これって、けっこうマジメな問題なのだ。**ボクたちひとりひとりが考えて、中古ソフトの売買をやめなきゃね。

ゲームソフトは中古にはなりません。デジタル著作物なので、いつまでも新品と考えます。

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン
1998 HOW TO WIN

きたるゴールデンウィーク中に、家にたまったゲームをクリアしようと考えている人はいませんか？　そんな考えを持つ方に役立つ攻略ページ、電撃プレイクエスチョン。付録とココを読めば、有意義な休日を過ごせますよ。

TAIL CONCERTO
テイルコンチェルト

3Dフィールドを駆け回るファンタジックACT『テイルコンチェルト』。
ストーリーも楽しいから、最後まであきらめずにがんばろう!

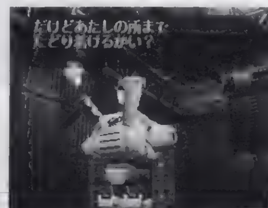
PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームの基本は、黒猫団の手下の小ネコを全員捕まえるとイベントが進んでいくようになっている。でも、ただ単に小ネコを捕まえるだけでは能がないので、操作に慣れてきたら一度けっ飛ばしてから、跳ねたところをキャッチするテクニック(!?)を練習してみよう。小ネコのリアクションがとってもカワイイのだ。（さとちー）

発売中	▶¥5,800　▶バンダイ
ACT	▶MC(1ブロック)

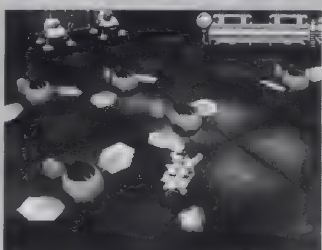
中盤の山場になる2つのステージを無事切り抜けるには!?

今回攻略する移動要塞Ａとエアリーフ小島群まで進むと、犬ヒト族を目の敵にしている黒猫団の事情や陰の存在などが徐々に明らかになって、ストーリーが盛り上がってくる。それに伴い、アクション部分もトラップが多くなって、今まで以上に難易度が上がるのだ。そこで、ここでは中盤のキーポイントとなる移動要塞のトラップを重点的に攻略していくぞ。気を抜かずに先に進むのだっ!!

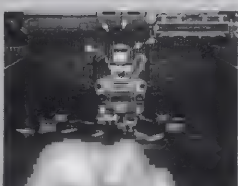


◀中盤の山場、移動要塞に乗り込んだところ。黒猫団の抵抗も、ますます激化してくるぞ。手強いっ!!

—移動要塞Ａ—　次々と迫り来るトラップは体力温存を第一に!



移動要塞へ到着し、１つ目のゲートを開けるとかわいらしい飛行機に乗った小ネコたちが待ち受けている。コイツらは、バブル弾か小ネコたちが投げてくる爆弾を逆に投げ返し、墜落させてから捕まえよう。全員捕まえると、ドアのロックが外れて先へ進める。２つ目の部屋は、正面の扉を守る２つのタンクがいきなり攻撃してくる。タンクが撃ってくる爆弾は、入り口でジャンプをしながらバブル弾を撃っていれば相殺できるぞ。３つ目の部屋では、走って追っかけてくる爆弾を砲台まで誘導し、爆発させて破壊するのだ。最後の部屋にある網につかまったら常に動き回り、飛んでくる爆弾の爆風に巻き込まれないように注意。着地するときは、影を目印にしよう。



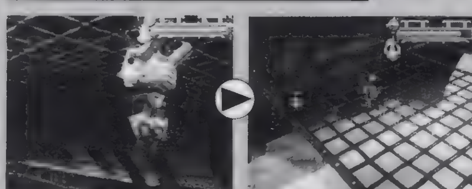
▲▶配置されている飛行機に触れると、ダメージを受けるので注意。タンクの爆弾は、ジャンプでかわせ!!



◀タンクがいっぱい出現する４つ目の部屋。タンクの同士討ちを誘うように、グルグル走り回るといいぞ。



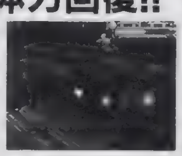
▲床を歩いて移動する爆弾を、タンクのところまで連れてきて同士討ちを誘うのだ。



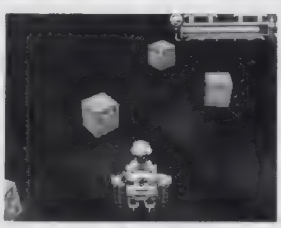
◀網につかまったら、常に動き回り、爆弾の爆風を避けよう。

困ったときは地下で体力回復!!

移動要塞では敵の爆弾攻撃が激しく、体力を奪われるケースが多い。もしも体力が減ったら、地下の倉庫にある木箱を破壊し、回復アイテムを取ろう。ただし、１回取ってしまうとアイテムはなくなってしまうので、一度に全部取らないこと！　再びピンチになったときに、戻って回収するのだ。



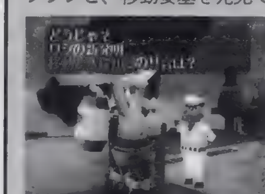
▲歩く爆弾の部屋の落とし穴からも地下へ行ける。



◀この木箱の中に、回復アイテムが入っているのだ。

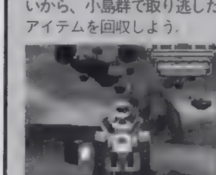
—エアリーフ小島群—　発明家の家に行こう

移動要塞Ａをクリアしてポルト村に戻り、ワッフルの家の前にいる人から、逃げた移動要塞についての情報が得られる。それを基に、移動要塞が向かったエアリーフ小島群へ。エアリーフでは、依然お世話になった発明家から新型のロケットエンジンと、移動要塞を発見できる探知機がもらえる。飛行船に戻れば、再び移動要塞へ行くことができるようになるぞ。



◀発明家さんにお世話になるのは、これで２度目。

▼新しいエンジンは性能がいいから、小島群で取り逃したアイテムを回収しよう。





▲移動要塞を発見!!　この先には、どんな危険がワッフルを待ち受けているのか!?

ポイントQ&A

Q：ワッフルの攻撃はバブル弾か、敵が投げてくる爆弾を利用するだけなのでしょうか？　もっと有効な戦法はないのですか？
A：実は、とっておきの強力な攻撃方法があります！　ボタン（ロボットの腕を動かすボタン）を押し続けると、ロボットが腕をグルグルと振り回して攻撃するのです。この攻撃は威力が高く、しかも連続で攻撃がヒットするから、メチャメチャ使えますよ。

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

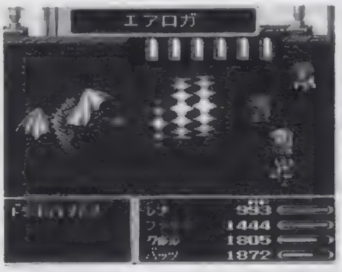
一応、ＳＦＣ版はクリアしていたけど、懐かしさのあまり熱中してしまったッス。とくに全ジョブをマスターにして「すっぴんマスター」を目指すためにどれほどの時間を費やしたことか……。まあ、その甲斐もあって無事にエンディングを見ることができたんだけどね。ちなみにＥＤムービーは、ちょっと感動的でした。（小岩）

今回は、ラストダンジョン「次元のはざま」で待ちかまえる7体のボスを徹底攻略！ さらに、すべての武器・防具・アクセサリーのデータ集をお届け！

発売中 RPG	▶¥4,800 ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）

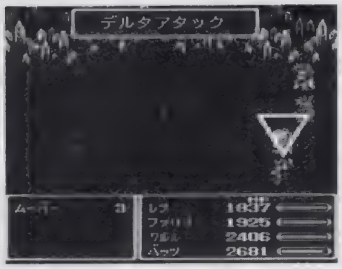
次元のはざまのボス攻略＆全武器、防具リストをお届け！

「ＦＦＶ」の攻略も、いよいよ最終段階。第４弾となる今回は、次元のはざまに登場する総勢７体の手強いボスたちを徹底的に大攻略！ 基本的な対処法に重点を置いて、誰でも簡単に倒せる究極の手段を伝授するぞ。また、全187種類にもおよぶ膨大な数の装備品データも詳しく紹介しているので、そちらも活用してほしい。とくに、まだ冒険の途中の人は、これから迎えることになる幾多の困難に向け、リストを参考に強力な装備品を集めておくことをオススメするぞ。もちろん、これからラストダンジョンに突入するという人にもタメになることは間違いないので、要チェック！

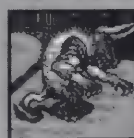


▲ボス戦に欠かせない青魔法や召喚魔法、歌などは全種類を覚えたかな？ これらの魔法が使えるか否かで戦力がまったく違ってくるぞ。まだ覚えていない人は、前号の攻略記事を参考にしてさっそく覚えにいこう。

▼ＡＰ（アビリティポイント）を稼ぐならラストダンジョンに出現する〝ムーバー〟が狙い目。なんと、この敵を倒せば１回の戦闘で150ＡＰももらえるのだ。ちょっと手強いが、無理してでも倒す価値はあるので挑戦してみよう。



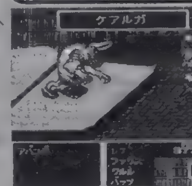
図書室
BOSS アパンダ



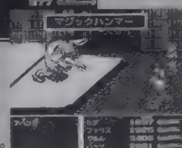
ＬＶ	59
ＨＰ	22200
ＡＰ	16
弱点	火
落	すす
盗	すす

おすすめアビリティ
- ●黒魔法
- ●召喚魔法

まず、アパンダにバーサクをかけて、「かまいたち」や「怪音波」といった攻撃手段を封じてしまおう。バーサク状態になったアパンダの攻撃力は尋常ではないが、ゴーレムを召喚すれば完全に防げるので問題はないぞ。この状態まで持ち込めば、あとはファイガやフレアなどの火属性を用いた攻撃で楽に倒せるはず。ただしイフリートを召喚すると、アパンダが〝治癒〟を使ってバーサク状態を回復してしまうため、イフリートは使用禁止。



◀ここから先のボス戦では、白魔法を使えるキャラが最低でも2人は必要。



▶ＭＰを吸収するマジックハンマー対策として、エーテルをたくさん用意しておくといい。

次元の森
BOSS カロフィステリ



ＬＶ	68
ＨＰ	18000
ＡＰ	20
弱点	なし
落	ダイアの胸あて
盗	羽根付き帽子

おすすめアビリティ
- ●魔法剣
- ●召喚魔法

カロフィステリは、戦闘が始まると数ターン以内に必ず「リフレク」を唱えて、こちらの魔法を跳ね返そうとしてくる。しかし、魔法剣と召喚魔法は「リフレク」の影響を受けずにダメージを与えることができるので、それらを使って攻撃していこう。魔法剣で攻めるなら両手持ちと組み合わせると効果的。また、「ストップ」や「オールド」などの魔法を使われると面倒なので、魔法剣「サイレス」で魔法を封じてしまいたい。召喚魔法なら「バハムート」などの威力の高い召喚獣で攻撃しよう。弱点や属性は持っていないので、どんな魔法でもダメージは与えられるぞ。そのほかにも「リフレク」で１度跳ね返った魔法は、もう１度跳ね返ることはないという性質を利用して、味方に「リフレク」をかけ、跳ね返して攻撃するという方法もいい。好みのやり方でサクッと倒してしまおう。



▲魔法中心の攻撃をしてくる。魔法剣「サイレス」で魔法を封じてしまうのが得策だ。



◀「リフレク」を味方にかけて跳ね返すという方法も使えるぞ。

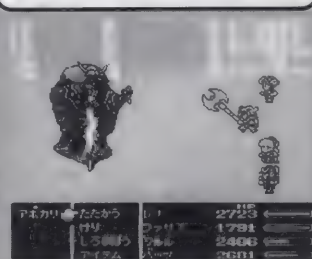
次元城地下牢
BOSS アポカリョープス



ＬＶ	57
ＨＰ	27900
ＡＰ	22
弱点	バイオ
落	黒頭巾
盗	巨人の小手

おすすめアビリティ
- ●魔法剣
- ●両手持ち

アポカリョープスは、主に青魔法で攻撃してくる。その中でも「レベル５デス」のような魔法を受けると被害が大きいので、戦う前にレベルの調整をしておくことが重要だ。２、３、４、５の倍数のレベルだと、何かしらの魔法の影響を受けてしまう。最低でも全員のレベルが同じにならないように調整しよう。魔法ダメージを軽減するために「シェル」をかけておき、残りＨＰに細心の注意を払いながら戦おう。攻め手としては、弱点の「バイオ」を使った攻撃を中心に。両手持ちと魔法剣「バイオ」を組み合わせれば、数撃で倒せるぞ。また、アポカリョープスは、青魔法の「マイティガード」を使用する数少ない敵の１人。ここでラーニングしてしまうのも手なので、その場合は相手に「リフレク」をかけて、使用するのをじっと待とう。もちろんラーニングのアビリティを忘れずに。


▲防御力がさほど高くないことから、戦士系のジョブで挑むのも有効な手段と言える。



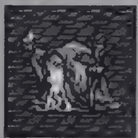
◀青魔法対策として、「リフレク」で跳ね返すという方法も◯。

ポイントQ&A

Q：〝ものまねし〟のジョブが見つからないのですが、どこに行けば手に入るのでしょうか？
A：このジョブは、第３世界の海底に沈んだウォルスの塔の中で手に入ります。塔の内部に侵入して最下層にあるクリスタルを調べると、ものまねし〝ゴゴ〟が現れて戦闘に突入するので、何もせずに戦闘が終了するのを待ちましょう。すると、ゴゴから〝ものまねし〟のジョブを授かることができるのです。

次元城地下牢

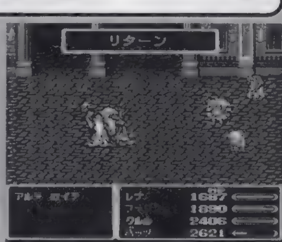
BOSS　アルテ ロイテ・ジュラエイビス



ＬＶ	58～61
ＨＰ	6000～15000
ＡＰ	11
弱点	なし
落	りゅうのきば
盗	聖水

おすすめアビリティ
- ●時空魔法
- ●召喚魔法

アルテ ロイテは、ＨＰがなくなるとジュラエイビスに変身する。アルテ ロイテのとき、通常攻撃や黒魔法などでもそこそこのダメージは与えられる。そこでコイツには、「フレア」や「みだれうち」などの大ダメージを与えられる技を使って、サッサとＨＰをなくしてしまおう。ときどき使ってくる「サークル」は、食らったキャラが戦闘からはずされてしまうので、「リターン」で元の状態に戻してしまうのがいいぞ。変身後のジュラエイビスは、火、冷気、雷、風の属性の攻撃は一切効果がないので、「バイオ」などの特殊な属性の魔法で攻撃しよう。また、召喚魔法「オーディン」を唱えると、比較的高い確率で「斬鉄剣」が決まる。失敗しても「グングニル」でダメージを与えられるので、狙ってみるのもいいぞ。



▲戦力の頭数が減るのはかなりイタイ。「リターン」で元に戻してしまおう。



▶オーディンの「斬鉄剣」で、ザックリといったときは気持ちがいいし、何よりラク。全員で狙ってみるのもいいぞ。

次元城地下牢

BOSS　カタストロフィー



ＬＶ	71
ＨＰ	19997
ＡＰ	21
弱点	なし
落	金の針
盗	エリクサー

おすすめアビリティ
- ●時空魔法
- ●黒魔法

正攻法で戦おうとすると、なかなか手強いカタストロフィーだが、実は簡単に倒す方法が１つだけ存在する。その方法とは、誰か１人が「レビテト」を唱え続けるということだ。カタストロフィーは、誰か１人でも宙に浮いている状態にあると、必ず「重力100」で、それを無効化しようとする習性を持っている。その習性を利用して、誰か１人が毎ターン「レビテト」を自分にかけ続ければ、カタストロフィーは毎ターン「重力100」を使ってくるため、攻撃を一切受けることがなくなるのだ。こうした状況を作ってしまえば、あとはほかのメンバーの集中攻撃で、難なく倒せるというわけだ。カタストロフィーは地属性の攻撃を受けると回復してしまうが、それ以外の攻撃なら何でもダメージを与えられるぞ。



▶まれに石化効果を持つ悪魔の瞳を受けたら「エスナ」で回復させよう。金の針も多めに用意しておいた方がいい。



▲全員が時空魔法を使える状態にしておくといいだろう。

次元城

BOSS　ハリカルナッソス



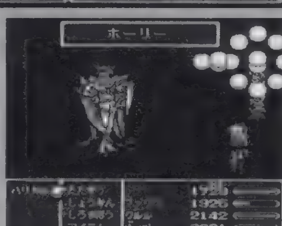
ＬＶ	97
ＨＰ	33333
ＡＰ	20
弱点	なし
落	エルフのマント
盗	光の杖

おすすめアビリティ
- ●召喚魔法
- ●白魔法

戦闘開始直後に必ず「クルルルル！」でパーティ全員をカエル状態にしてくる。しかも、このあと「ホーリー」などの強力な魔法を中心に攻撃してくるので、「トード」か乙女のキッスを使ってカエル状態を回復し、「カーバンクル」を召喚するなど態勢を整えることを最優先に行動すること。態勢を立て直したら、ハリカルナッソスの魔法を「サイレス」で封じ込め、「ミニマム」で「パワーを集中！」の威力を激減させてしまおう。魔法と「パワーを集中！」を使わせなければ、もう恐い相手ではない。その時点でもっとも威力の高い攻撃をどんどん繰り出して、速攻で倒してしまおう。ただし「クルルルル！」だけは封じることも防ぐこともできないので、カエル状態になったら、こまめに回復するように心がけよう。



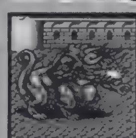
▶魔法に対処するため、リフレクトリングを装備しておくと◎。持っていないときはなるべく早くカーバンクルを召喚しよう。



▲「ホーリー」を受けると、ほぼ一撃で戦闘不能に陥ってしまう。

次元城

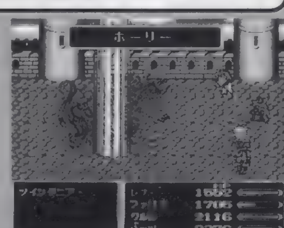
BOSS　ツインタニア



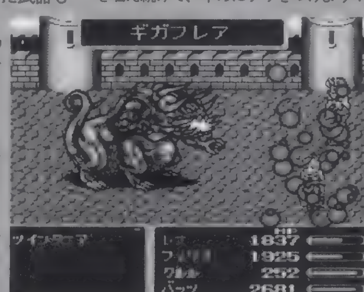
ＬＶ	39
ＨＰ	50000
ＡＰ	24
弱点	水、聖
落	なし
盗	巨人の斧

おすすめアビリティ
- ●白魔法
- ●召喚魔法

ツインタニアは「タイダルウエイブ」や「メガフレア」などの全体攻撃が主な攻撃方法。どれも威力が高いので、「シェル」や「リフレク」を活用して最小限のダメージに抑えよう。一定のターンが過ぎると、ツインタニアはパワーアップと「ギガフレア」を使うために力を溜め始める。だが、その力を溜めている間が攻撃のチャンス！「ホーリー」や「リヴァイアサン」などの弱点を突いた攻撃で一気に攻めたてよう。ホーリーランスなどの属性を持った武器も有効だ。もし、それでも倒せそうにない場合は「ギガフレア」を使う直前のスキが生じたときに「デス」か「オーディン」を唱えてみよう。ほぼ100％の確率で、倒すことができるぞ。ただし、あくまで最後の手段なので、最初から狙えるものではないことに注意しよう。



▲全員で「ホーリー」などの強力な魔法を唱え続けて、早めにケリをつけよう！



▶「ギガフレア」を使われたら一巻の終わり。ＨＰがフルの状態でも耐えきれない。スキが生じる瞬間を見逃すな！

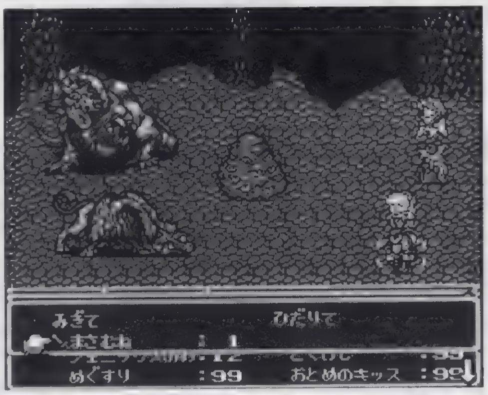
ポイントQ&A

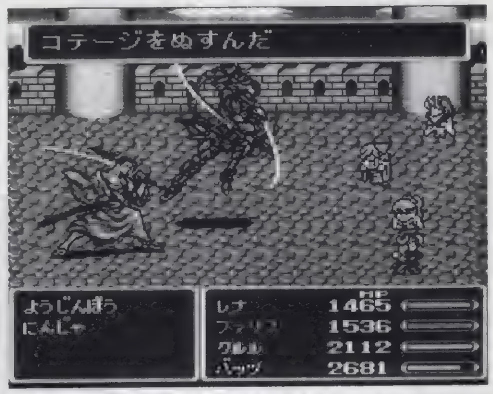
Q：ボスが強すぎてどんなジョブで挑んでも勝つことができません。何か良い方法はないでしょうか？
A：ズバリ最強のジョブは〝すっぴん〟。このジョブは、マスターになったジョブの能力や特性を引き継ぐ特徴を持っており、すべてのジョブをマスターにしたときの強さは相当なもの。さらに、アビリティを２つも装備できるなど、まさにボス戦にうってつけのジョブと言えます。

すべての武器・防具・アクセサリのデータを完全紹介!

ここでは、すべての武器、防具など、合計187種類の装備品データを大公開！　入手場所を始め、落とす・盗めるモンスター、隠れた特殊効果などを詳しく解説していくぞ。これだけ数多く存在する武器や防具の中には、まだ見たことがないアイテムがきっとあるはず。それらを以下の表でしっかりチェックして、お目当てのアイテムをゲットしてほしい。とくに「風切りの刃」や「ブレイブブレイド」のように世界に1つしか存在しない武器や防具は絶対に見逃さないこと。また、その中でも「源氏の〜」といった強力な装備品は、特定の場所、特定の時期でのみ入手可能というケースが多く、条件が厳しいものもあるので細心の注意を払うことも必要だぞ。

▼それぞれの特徴をちゃんと把握して、現状に適した武器、防具を装備しよう。とくにボス戦前には慎重に選ぶこと。戦闘中でもスムーズに装備を交換できるように慣れておくのもいい。





▲基本的に手強い敵ほど使える武器や防具を持っている傾向が強い。が、意外なザコ敵が、レアアイテムを持っていることもあるので、普段から〝ぬすむ〟クセをつけておくといいぞ。

種類	名称	価格	防御力	属性	入手場所	モンスター	解説
兜・帽子	皮の帽子	50	1	—	トゥールの村	スリーピー(落)	序盤で手に入るが、皮製なだけに直接攻撃に対する防御はあまり期待できない
	羽根付き帽子	350	2	—	カルナックの町	ゴブリン(落)	防御力、魔法耐性ともに序盤ではやや高めで、すべてのジョブが装備可能
	ブロンズヘルム	250	2	—	カーウェンの町	なし	序盤では役立つが、強力な兜が売られている町に着いたらすぐに買い替えた方が良い
	グリーンベレー	2500	3	—	ジャコールの村	32ページ(盗)	装備すると力と素早さが上昇する効果を持っている
	ラミアのティアラ	—	3	—	蜃気楼の町	ラミア(盗)	魔法耐性に優れており、装備すると「剣の舞」を繰り出す確率が50%UPする
	アイアンヘルム	350	4	—	ウォルスの町	鉄巨人(盗)	ブロンズヘルムの2倍の防御力を誇る。値段も安いので、全員ぶん買っておくと○
	三角帽子	1500	4	—	サーゲイト城	ミニマジシャン(盗)	装備すると魔力が少し上昇する特性を持っている
	ヒュプノクラウン	—	5	—	飛竜の谷	なし	装備すると「あやつる」の成功率が50%UPする。世界に1つしかないレアアイテム
	ミスリルヘルム	550	5	—	カルナックの町	ソードダンサー(盗)	中盤まで通用するほど高い防御力を誇る。わずかながら魔法耐性もあるのでオススメ
	司祭の帽子	3000	6	—	ムーアの村	デスディーラー(盗)	第2世界で購入できる帽子の中では1番使える。装備すると魔力が上昇
	ねじりはちまき	3500	6	—	サーゲイト城	フォールガード(盗)	装備すると力が上昇するが、魔法耐性が0という欠点もある
	ゴールドヘルム	3500	8	—	ルゴルの村	なし	第2世界に点在するほとんどの町や村で購入できる黄金の兜
	タイガーマスク	5000	9	—	ムーアの村	ものまねしゴゴ(盗)	虎の頭部に似せて作られた帽子で、さまざまなジョブが装備可能
	サークレット	4500	10	—	蜃気楼の町	ゴーキマイラ(落)	魔道士系のジョブが装備できる帽子の中では最高の防御力。魔力を高める作用もある
	ダイアの兜	7000	10	—	ムーアの村	なし	ダイアを加工して作られた兜。ダイアの鎧や盾などとセットで装備したい
	黒頭巾	6500	12	—	蜃気楼の町	アポカリョープス(落)	他の帽子よりも防御力が格段に高い。装備すると素早さが上昇する
	クリスタルヘルム	10500	13	—	蜃気楼の町	シング(落)	クリスタルを加工して作られた兜。蜃気楼の町の防具屋で購入できる
	源氏の兜	—	15	—	なし	ギルガメッシュ(盗)	世界にたった1つしかない究極の兜。絶対に入手しておくこと
	いばらの冠	—	20	—	ピラミッド	ブランドラミア(盗)	魔法耐性、回避能力に秀でているが、装備すると戦闘中にHPが徐々に減少する
鎧・服	皮の服	390	2	—	トゥールの村	メリュジーヌ(盗)	全員が最初から装備している。目立った特徴もなく、防御力も低い
	木綿のローブ	300	2	—	ウォルスの町	なし	防御力は低いものの魔法耐性に優れたローブ
	銅の胸あて	350	3	—	カーウェンの町	なし	銅を素材に用いたためか、重量の割に防御力が低い。皮の服よりも少しマシな程度
	シルクのローブ	1000	4	—	カルナックの町	ミュカレ(盗)	特殊効果こそ持っていないが、防御力、魔法耐性がそこそこ高い
	ブロンズアーマー	400	4	—	カーウェンの町	セイレーン(落)	値段が安く防御力もそこそこ高いお手軽な鎧。序盤での必需品
	拳法着	450	5	—	ウォルスの町	なし	格闘技を極めんとする者のために作られた服。装備すると力が上昇する
	アイアンアーマー	500	6	—	ウォルスの町	鉄巨人(盗)	鉄を加工して作られた頑丈な鎧。防御力がそこそこ高く、魔法耐性もある
	詩人の服	500	6	—	クレセントの町	ラメイジ(盗)	魔法耐性に優れていて、沈黙を防ぐ特性を備えている
	銀の胸あて	600	7	—	カルナックの町	軍曹(落)	防御力がやや高めで、攻撃魔法の威力を軽減する作用がある
	大地の衣	2000	8	地	サーゲイト城	ソーサラー(盗)	大地の祝福を受けたローブ。地属性の影響によって「タイタン」の威力がUPする
	忍びの衣	3000	9	—	バル城	インビジブル(盗)	防御力に不安があるモンクや忍者の強い味方。装備すると素早さが上昇する
	ミスリルアーマー	700	9	—	カルナックの町	ミスリルドラゴン(盗)	カルナックの町で売られている。重量はあるが、そのぶん防御力も高い
	天使の白衣	3000	10	—	蜃気楼の町	なし	薬師だけが装備できる特殊な防具。老化とゾンビ化を無効化する特性を持つ
	力だすき	4500	11	—	サーゲイト城	用心棒(落)	防御力を徹底的に重視した防具で、装備すると力が上昇する
	光のローブ	4000	11	—	ムーアの村	ミュカレ(落)	魔道士系のジョブが装備できるローブの中でもかなり使える。装備すると魔力が上昇
	ゴールドアーマー	4000	12	—	サーゲイト城	なし	第2世界突入後、ルゴルの村やバル城の防具屋で購入できる黄金の鎧
	ダイアの胸あて	6000	13	—	ムーアの村	カロフィステリ(落)	鉱石の中でもかなり貴重なダイアモンドを加工して作られた胸あて
	黒のローブ	8000	14	—	蜃気楼の町	フューリー(落)	装備すると魔力が大幅に上昇し、並の鎧よりも高い防御力を持つ
	白のローブ	8000	14	—	蜃気楼の町	マインドフレア(落)	装備すると体力と魔力が上昇し、状態変化の魔法を1/5の確率で回避できる
	ミラージュベスト	—	14	—	蜃気楼の町	オラゾーラール(盗)	装備すると「ブリンク」と同じ効果を得られ、直接攻撃を1回だけ防いでくれる
	ダイアの鎧	8000	15	—	ムーアの村	なし	ダイアの胸あてと同じ要領で作られている。価格は高いが、ぜひ購入しておきたい
	黒装束	9000	17	—	蜃気楼の町	なし	モンクや忍者が装備できる最強クラスの軽量防具。装備すると力と素早さが上昇
	レインボードレス	—	18	—	次元のはざま	チャムキュビア(盗)	踊り子専用のローブ。装備すると「剣の舞」を繰り出す確率が高くなる
	クリスタルメイル	12000	20	—	蜃気楼の町	セクメト(盗・落)	店で購入できる防具の中でもっとも高い強度を誇る鎧
	源氏の鎧	—	22	—	なし	ギルガメッシュ(盗)	源氏の兜と同じく、世界に1つしか存在しない超レアな代物
	ボーンメイル	—	30	—	飛竜の谷	ネクロマンサー(盗)	装備した者にケアル系の魔法をかけると、逆にダメージを受けてしまう呪われた鎧
盾	皮の盾	90	0	—	トゥールの村	メリュジーヌ(盗)	防御力は0だが、装備すると回避率が少し上昇する効果を持つ
	ブロンズシールド	290	1	—	カーウェンの町	セイレーン(落)	青銅で作られた盾。防御力よりも回避率を上げるために装備することをおすすめする
	アイアンシールド	390	2	—	ウォルスの町	なし	軽量で扱いやすく敵の直接攻撃を1/5の確率で回避することができる
	ミスリルシールド	590	3	—	カルナックの町	ロンカナイト(盗)	カルナックの町で大量に生産されている。多くの冒険者が使う一般的な盾
	ゴールドシールド	3000	4	—	ルゴルの村	シールドドラゴン(盗)	純金製の盾。かなりの重量になるが、そのぶん防御力は高い
	イージスの盾	—	5	—	ムーアの大森林	ゴーキマイラ(盗)	装備すると魔力が上昇し、敵の攻撃魔法を回避することが可能になる
	ダイアの盾	6000	6	—	ムーアの村	なし	装備すると1/3の確率で敵の直接攻撃を回避することが可能になる
	アイスシールド	—	7	冷気	エクスデス城	スローニン(盗)	冷気属性の攻撃を無効化するが、火属性の攻撃に非常に弱い
	フレイムシールド	—	7	火	ムーアの大森林	デュエルナイト(盗)	アイスシールドとは正反対の性質を持つ盾。魔法耐性が高い
	クリスタルの盾	9000	8	—	蜃気楼の町	スローニン(盗)	盾の中でも防御力が2番目に高く、装備すると回避率が大幅に上昇する
	源氏の盾	—	9	—	なし	ギルガメッシュ(盗)	敵の直接攻撃を1/2の確率で回避でき、魔法耐性にも優れた最強の盾
小手・アクセサリー	エルメスの靴	50000	0	—	蜃気楼の町	シェリー(落)	装備すると戦闘中に常に「ヘイスト」がかかった状態になる
	エルフのマント	—	0	—	ウォルス城	シェリー(盗)	防御力はないが、敵の直接攻撃を1/3の確率で回避できる
	金の髪飾り	—	0	—	バリアの塔	チャムキュビア(落)	防具としての役割はあまり期待できないが、MP消費を半減させる効果を持つ
	コルナゴの壺	—	0	—	ケルブの村	すべてを知る者(盗)	装備すると敵のHPが1/2の状態（通常は1/8）で捕獲することが可能になる
	リフレクトリング	—	0	—	イストリーの滝	リフレクドメイジ(盗)	装備すると戦闘中に常に「リフレク」がかかった状態になる
	皮の靴	—	1	—	トゥールの村	ブラックゴブリン(落)	防御力と魔法耐性が少し上昇するが、なるべく早くほかの防具に付け替えた方が得策
	銀縁眼鏡	—	1	—	ウォルスの町	64ページ(盗)	暗闇を完全に防ぐという特性を持っている
	銀の腕輪	500	2	—	カルナックの町	なし	魔法を防ぎ、魔法回避率が上昇する効果を秘めている銀製の高価な腕輪
	パワーリスト	2500	3	—	ケルブの村	シャドーダンサー(盗)	力が上昇する効果を持っている。小手を装備できないモンクなどのジョブに最適
	ミスリルの小手	600	3	—	カルナックの町	ミスリルドラゴン(落)	店で購入できる小手の中では最強。安いので4人ぶん買っても決して損はしない
	盗賊の小手	—	4	—	火力船機関室	セクメト(盗)	装備すると「ぬすむ」の成功率が50%UPするシーフ専用のアクセサリー
	ダイアの腕輪	4000	4	—	ムーアの村	イグゼクレーター(盗)	魔法に対する防御力を重点において作られた腕輪
	珊瑚の指輪	50000	5	水	蜃気楼の町	チャムキュビア(盗)	水属性の攻撃を吸収し、火属性の攻撃を無効化するが、雷に弱くなってしまう
	天使の指輪	50000	5	—	蜃気楼の町	ドルイド(盗)	老化とゾンビ化を無効化し、魔法耐性にも優れている
	炎の指輪	50000	5	火	蜃気楼の町	レッドドラゴン	火属性の攻撃を吸収し、冷気属性の攻撃を無効化する。水に弱い
	守りの指輪	—	5	—	イストリーの滝	オーディン(落)	防御力、魔法耐性などがとくに優れていて、装備すると「リジェネ」の効果を得られる
	ガントレット	3000	6	—	バル城	マシンヘッド(盗)	第1世界で手に入る小手の中では1番強い
	カイザーナックル	—	8	—	大海溝	フォールガード(落)	装備すると素手での攻撃力がモンクと同じ状態になる
	巨人の小手	—	9	—	なし	アポカリョープス(盗)	防御力がとても高く、装備すると力、素早さ、体力、魔力が上昇する優れもの
	赤い靴	—	11	—	次元のはざま	シェリー(盗)	レインボードレスと同様に、装備すると「剣の舞」を繰り出す確率が高くなる
	源氏の小手	—	12	—	なし	ギルガメッシュ(盗)	この世界に1つしか存在しない貴重品。鎧にも引けを取らない絶大な防御力を誇る
	リボン	—	12	—	カルナック城	コムサベラ(盗)	装備するとあらゆる状態変化を防ぐことができる。踊り子専用
	呪いの指輪	—	25	—	ピラミッド	フューリー(盗)	装備すると戦闘開始から50カウント後に必ず戦闘不能に陥ってしまう

ポイント Q&A

Q：なかなか青魔法を覚えることができません。効率よくラーニングするためのコツはないでしょうか？
A：ラーニング可能な特殊技のほとんどは敵を「あやつる」ことで任意に使わせることが可能です。敵を操って、ワザと味方の青魔道士か「ラーニング」を身に付けたキャラに特殊技を使って攻撃すれば簡単に覚えることができますよ。

種類	名称	価格	攻撃力	属性	入手場所	モンスター	解説
短剣	ダガー	300	14	—	カーウェンの町	スケルトン(落)	ファリスの初期装備。護身用のため攻撃力はあまり高くない
	ミスリルナイフ	450	23	—	ウォルスの町	ワイバーン(盗)	良質な金属、ミスリルで造られた短剣。攻撃力がそこそこ高く、序盤で重宝する
	メイジマッシャー	900	31	—	ジャコールの町	ソーサラー(盗)	攻撃すると同時に一定の確率で「サイレス」の追加効果を与える
	マインゴーシュ	—	36	—	ムーアの村	マインドフレア(盗)	装備すると敵の直接攻撃を一定の確率で防ぐ効果を持つ
	オリハルコン	3400	41	—	ルゴルの村	なし	希少価値のある金属をもとに造られた短剣。攻撃力が高く、中盤で頼りになる武器
	ダンシングダガー	—	51	—	モーグリの村	シャドーダンサー(盗)	踊り子の魂が宿った短刀。敵を攻撃しようとすると一定確率で「おどる」
	エアナイフ	6800	56	風	ムーアの村	モスフングス(盗)	鳥などの空を飛ぶ敵に真の威力を発揮する。魔法剣をかけることも可能
	ツインランサー	10800	61	—	蜃気楼の町	石像(盗)	標的を2回連続で攻撃する特殊な武器。盗賊、忍者、ものまねしが装備可能
	盗賊のナイフ	—	66	—	蜃気楼の町	なし	攻撃すると同時に一定の確率でアイテムを「ぶんどる」
	アサシンダガー	—	81	—	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。攻撃すると同時に一定確率で「デス」の効果を与える
	マンイーター	—	89	—	次元のはざま	アルキュミア(盗)	踊り子専用の短刀で別名「人喰い剣」。人間系の敵に通常の2倍のダメージを与える
	チキンナイフ	—	—	—	ムーアの村	なし	戦闘で逃げた回数に比例して攻撃力がUPする
剣・騎士剣	ブロードソード	280	15	—	トゥールの村	なし	幅広に造られた片刃の剣。攻撃力が低いものの序盤でそこそこ重宝する
	ロングソード	480	22	—	カーウェンの町	アイスコマンダー(落)	ブロードソードの次に扱うことになる細身の剣。攻撃力もそこそこ高い
	ミスリルソード	880	31	—	カルナックの町	アイズソルジャー(盗)	金属のミスリルを素材として造られている。値段のわりに攻撃力が高く、扱いやすい
	珊瑚の剣	2800	37	雷	ジャコールの町	アイスソルジャー(盗)	雷属性を秘めており、水棲モンスターや機械などの敵に対して強い
	古代の剣	—	43	—	ロンカ遺跡	ランドクローラー(盗)	攻撃すると同時に一定の確率で標的を老化させる能力を秘めている
	眠りの剣	5600	49	—	ルゴルの村	なし	攻撃すると同時に標的を眠らせる効果を持っている
	ルーンブレイド	—	50	—	イストリーの滝	スティングレイ(盗)	MPを消費することでクリティカルヒットを出すことができる
	グレートソード	8400	57	—	サーゲイト城	なし	刃が非常に厚く、とても丈夫な剣。値段は高いが、それに見合った攻撃力を誇る
	フレイムタン	10000	63	火	蜃気楼の町	アケローン(盗)	刀身に炎が封じ込められた剣。アンデットなどの火属性が弱点の敵に有効
	アイスブランド	11000	65	冷気	蜃気楼の町	ソードダンサー(落)	冷気属性が弱点の敵に対して高い威力を発揮する。フレイムタンとは正反対の武器
	ブラッドソード	—	84	—	バリアの塔	キングベヒーモス(盗)	標的に与えたダメージのぶんだけHPが回復。ただし、命中率は低い
	ディフェンダー	—	99	—	フォークタワー	シーデビル(盗)	攻撃力が高く、装備すると敵の直接攻撃を高確率で防ぐことができる
	エンハンスソード	—	102	—	イストリーの滝	ソードダンサー(盗)	魔法剣士、赤・青魔道士が装備できる剣の中では最強。装備すると魔力が上昇する
	エクスカリパー	—	100	—	エクスデス城	ギルガメッシュ(落)	エクスカリバーのニセモノ。攻撃力の数値は高いが、実際は最弱の剣
	エクスカリバー	—	110	聖	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。聖なる力を秘めており、アンデット系の敵に対して効果絶大
	ラグナロク	—	140	—	次元のはざま	なし	すべての武器の中で最強の攻撃力を誇る。神竜が守る宝箱の中に入っている
	ブレイブブレイド	—	—	—	ムーアの村	なし	戦闘で逃げた回数に比例して攻撃力が低下する。チキンナイフとの対照的な剣
刀・忍刀	くない	600	29	—	カルナックの町	なし	忍者専用。剣などの武器に比べると攻撃力は劣るが、「二刀流」で補える
	阿修羅	11000	42	—	タイクーン城	スローニン(盗)	古代世界の文化から生まれた特殊な形状の武器
	風切りの刃	—	44	風	飛竜の谷	なし	刀を振ると、まれに「かまいたち」を発生させて敵全体を攻撃する
	小太刀	5100	46	—	リックスの村	なし	扱いやすさに重点をおいた小振りの刀。お手軽な値段も魅力的
	備前長船	8800	51	—	サーゲイト城	なし	名のある刀鍛冶が造った名刀の中の名刀。中盤でぜひ手に入れておきたい逸品。
	虎徹	11800	58	—	リックスの村	スローニン(落)	すばやく抜けるように工夫が凝らされた刀。普通のものより刀身が少し短い
	菊一文字	14800	87	—	蜃気楼の町	忍者(盗)	古来より伝わる名刀。店で売っている刀の中でもっとも攻撃力が高い
	村雨	—	97	—	なし	巨大鳥(盗)	攻撃力が非常に高く、クリティカルヒットが出やすい特徴を持つ
	佐助の刀	—	99	—	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。装備すると敵の直接攻撃を高確率で回避できる
	正宗	—	107	—	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。装備すると戦闘ですばやさに関係なく一番最初に行動できる
	天のむら雲	—	117	—	なし	用心棒(盗)	特殊な効果こそ持たないが、攻撃力だけなら聖剣・エクスカリバーをも上回る
槍	スピア	—	25	—	なし	ジェイルベア(盗)	新米の竜騎士に槍の扱い方を身に付けさせるために用意された槍
	ミスリルスピア	790	30	—	カルナックの町	なし	武器、防具の多くに使われるミスリルで作られた槍
	トライデント	2700	38	—	ジャコールの村	ドルムキマイラ(盗)	刃の部分が三つ又になっている。ジャコールの町の武器屋で購入できる
	ウィンドスピア	5400	44	風	ルゴルの村	キマイラブレイン(盗)	風を切り裂くがごとく、切れ味の鋭い刃を持つ。風属性が弱点の敵に効果的
	ヘヴィランス	8100	54	—	サーゲイト城	なし	攻撃力を重視し、重量のある金属で作り上げられた槍
	ジャベリン	—	55	—	なし	サンドベア(盗)	装備した者のすばやさを上昇させる魔法が秘められている
	パルチザン	10200	62	—	蜃気楼の町	ジグラトギガース(盗)	店で購入できる槍の中では最高級品。値段が高いだけあってその威力は絶大
	ホーリーランス	—	109	聖	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。持つ者の力を上昇させる能力を秘めた聖なる槍
	飛竜の槍	—	119	—	なし	ジュラエイビス(盗)	飛竜の頑丈なウロコを削って造られた最強の槍。ドラゴン族に対して高い威力を誇る
斧・鎚	フレイル	780	16	—	カルナックの町	アトモス(盗)	後列からでも通常通りの威力を発揮できる。バーサーカーと白魔道士が装備可能
	バトルアクス	650	23	—	ウォルスの町	バイオソルジャー(盗)	やや攻撃力が低めなので、「りょうてもち」でカバーするといいだろう
	ミスリルハンマー	1050	28	—	カルナックの町	ドリッピー(盗)	カルナックの町で生産されるミスリル製の鎚
	オーガキラー	3200	33	—	ジャコールの町	なし	強靭な肉体を持つオーガ族に対してもっとも有効な武器。命中率が低い
	ウォーハンマー	6400	38	—	ルゴルの村	リフレクドナイト(盗)	鋭くとがった3つの刃が最大の特徴で、戦いを目的として作られたもの
	デスシックル	—	43	—	なし	ミュカレ(盗)	鎌のような刃を持ち、攻撃した相手に一定の確率で「デス」の効果を与える
	ポイズンアクス	9600	48	毒	サーゲイト城	リフレクドナイト(盗)	刃の全体に猛毒が塗り込まれた斧。相手を攻撃すると同時に毒を与える
	モーニングスター	7800	50	—	蜃気楼の町	なし	フレイルに改良を加えることで、より高い攻撃力を得られるようになったもの
	大地のハンマー	12800	58	地	蜃気楼の町	タイタン(盗)	偉大なる大地の力が備わった鎚。振りかざすと地震が起き、敵を攻撃できる
	ルーンアクス	—	71	—	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。MPを消費してクリティカルヒットを出すことができる
	トールのハンマー	—	81	—	次元のはざま	デスクロー(盗)	遠心力を利用して敵に投げつけるため、後列から攻撃してもその威力は衰えない
	巨人の斧	—	91	—	イストリーの滝	ツインタニア(盗)	かつて巨人族が使っていたとされる巨大な斧。バーサーカーにうってつけ
杖・ロッド	癒しの杖	—	0	—	タイクーン城	スリーピー(盗)	HPを回復させる効果を持つ。誰にでも効果を発揮するので使用時には注意が必要
	力の杖	—	0	—	なし	暗黒魔導士(落)	力を上昇させる効果を持つので、「二刀流」でほかの武器と併用することをすすめる
	ワンダーロッド	—	0	—	フォークタワー	エクスデス(盗)	あらゆる黒魔法を封じ込めた杖。使用すると黒魔法の内の1つがランダムで発動する
	ロッド	200	8	—	カーウェンの町	リカルドメイジ(盗)	魔道士の魔力を高めることを目的として作られたロッド
	杖	200	9	—	カーウェンの町	メタモルファ(盗)	何のへんてつもない普通の杖。気休め程度に装備するくらいしか使い道がない
	雷のロッド	750	16	雷	カルナックの町	イエロードラゴン(盗)	金属に雷の力を与えたロッド。アイテムとして使うと「サンダガ」が発動する
	氷のロッド	750	16	冷気	カーウェンの町	シヴァ(落)	冷気を封じ込めた武器。アイテムとして使うと「ブリザガ」が発動する
	炎のロッド	750	16	火	カルナックの町	リカルドメイジ(落)	特殊な金属に炎の力を与たもの。アイテムとして使うと「ファイガ」が発動する
	リリスのロッド	—	30	—	次元のはざま	ファルファレッロ(盗)	装備すると魔力が上昇し、攻撃した相手を混乱させる追加効果を持つ
	ポイズンロッド	1500	32	毒	ケルブの村	暗黒魔導士(盗)	素材に猛毒を染み込ませてあり、攻撃した相手に高確率で毒を与えることができる
	ウィザードロッド	—	40	毒	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。火、冷気、雷、地の魔法の威力を高め、毒の追加効果を与える
	光の杖	—	45	—	なし	ハリカルナッソス(盗)	邪悪な存在に天の裁きを与える杖で、身に付けると魔力が上昇する
	賢者の杖	—	53	聖	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。聖なる力を秘めており、「ホーリー」の威力を高める作用がある
	裁きの杖	—	60	—	なし	暗黒魔導士(盗)	身に付けた者の精神力を高め、魔力を上昇させる効果を秘めた杖
弓	魔封じの弓矢	10000	0	—	蜃気楼の町	ギルガメッシュ(落)	命中した相手に「サイレス」の効果を与える
	銀の弓矢	1500	38	—	ジャコールの町	クレセント(盗)	もっとも普及率の高い銀製の弓矢。後列からでも攻撃力が低下することはない
	雷の弓矢	—	39	雷	クレセントの町	なし	矢に雷の力を与えたもの。水棲モンスターや機械などの雷属性が弱点の敵に有効
	氷の弓矢	2500	39	冷気	クレセントの町	クレイクロウ(落)	冷気を帯びた弓矢。言うまでもなく冷気属性が弱点の敵に効果抜群
	炎の弓矢	2500	39	火	クレセントの町	なし	雷、氷の弓矢と一緒に持ち歩き、敵の弱点に応じて使いわける方法がオススメ
	暗闇の弓矢	3800	43	—	ルゴルの村	旋風魔人(落)	矢じりの先に毒が塗られていて、これを受けた者は一定の確率で盲目状態になる
	キラーボウ	5000	49	—	ケルブの村	ハイドラ(盗)	命中率が上がるように設計されており、クリティカルヒットがでやすいのが特徴
	エルフィンボウ	7500	56	—	ムーアの村	バーサーカー(盗)	エルフが愛用した弓を模して作られたもの。攻撃力が高く、終盤まで役立つ
	疾風の弓矢	—	69	—	エクスデス城	ブアゾンイーグル(盗)	これを装備して戦うと、たまに「みだれうち」を行う
	エイビスキラー	—	91	—	フェニックスの塔	トートエイビス(盗)	エイビスという名のついたモンスターたちに多大なダメージを与える
	与一の弓	—	101	—	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。装備すると力とすばやさが上昇する
	アルテミスの弓	—	111	—	イストリーの滝	ドラゴンエイビス(盗)	最強の弓矢。魔獣系の敵に対して高い威力を誇り、常ににクリティカルヒットを出す
鞭	鞭	1100	26	—	カルナックの町	マギサ(落)	魔獣使いが扱う基本的な武器。後列からでも攻撃力が低下することがない
	電撃鞭	—	42	—	ジャコールの洞窟	フレアー(盗)	全体に雷を帯びた鞭。攻撃力は低いが、まれに雷を呼んで目標を攻撃する
	チェンウィップ	3300	52	—	ルゴルの村	なし	相手を攻撃すると同時に高い確率でマヒの効果を与える
	ビーストキラー	—	72	—	孤島の神殿	モータードライブ(盗)	装備すると命中率が上がり、魔獣系の敵に与えるダメージが通常の2倍になる
	ファイアビュート	—	82	火	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。火属性を持ち、攻撃すると同時に「ファイガ」が高確率で発動
	竜の髭	—	92	—	なし	スティングレイ(落)	鞭の中で最強の威力を誇り、ドラゴン系の敵に対して高い威力を発揮する
竪琴	銀の竪琴	800	15	—	クレセントの町	なし	吟遊詩人専用の武器。メロディを奏でることで敵を攻撃する
	夢の竪琴	1600	25	—	ルゴルの村	トラベラー(盗)	催眠効果を持つメロディを奏で、標的を一定の確率で眠らせる
	ラミアの竪琴	—	35	—	バル城	なし	ラミアの髪を弦に用いて作った竪琴。相手を魅了し、混乱させる効果を持つ
	アポロンのハープ	—	45	—	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。ドラゴン系の敵に真の効果を発揮する
鐘	ギヤマンの鐘	500	24	—	タイクーン城	なし	風水士専用の武器。攻撃力は低いが、後列から攻撃しても威力が低下しない
	大地のベル	—	35	—	封印城クーザー	なし	伝説の武器の1つ。攻撃すると一定の確率で地震を起こし、敵全体を攻撃する
	ルーンのベル	—	45	全	なし	バルダンデルス(盗)	MPを消費してクリティカルヒットをだせる。全属性を持つため、どんな敵にも有効
その他	円月輪	1100	35	—	火力船機関室	ベルフェゴール(盗)	敵に投げつけてダメージを与えると手元に戻ってくる円盤状の刃
	ライジングサン	—	71	—	孤島の神殿	ベルフェゴール(盗)	円月輪の強化版。盗賊、忍者、ものまねし、すっぴんの4つのジョブが装備可能
	火遁の術	200	—	火	リックスの村	サイコヘッズ(落)	投げると敵全体に火炎でダメージを与える巻物。1度使うとなくなる
	水遁の術	200	—	水	ケルブの村	ネオガルラ(落)	投げると敵全体に水でダメージを与える巻物。1度使うとなくなる
	雷迅の術	200	—	雷	リックスの村	サンダーアネモン(落)	投げると敵全体に雷でダメージを与える巻物。1度使うとなくなる
	すす	—	25	—	ムーアの大森林	アパンダ(落)	宝箱の中身が燃えて残ったもの。投げることでダメージを与える
	手裏剣	2500	50	—	リックスの村	忍者(盗)	忍者が使う手投げ武器の1つ。1度使うとなくなる
	風魔手裏剣	25000	117	—	蜃気楼の町	忍者(落)	手裏剣を改良して攻撃力を強化したもの。1度使うとなくなる

ポイントQ&A

Q：幻のアイテム「魔法のランプ」はどこで入手することできるのですか？　ぜひ、詳しく教えてください。

A：魔法のランプは、第3世界のイストリーの滝で入手できます。イストリーの滝へは、カルナックの町の北にある川の中をチョコボに乗って奥へ進むと行けますよ。そして、滝の中央を調べれば魔法のランプが手に入るというわけです。また、効力の回復もこの場所で行うことができます。

水滸伝・天導一〇八星

初心者もこれで安心！　初プレイに役立つ４つのポイントを解説。
またそれぞれに関係したイベントも紹介。宋国の平和はキミの手で！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

どちらかというと「三國志」ライクだった前作から、ガラッとシステムチェンジ。雰囲気は「シムシティ」風なんだけど、個性的な好漢（武将のこと）たちが妙に人間ぽくって、いい味だしているんだよね。命令しても苦手な内容だったら不平をいうし、戦争中だってのに宴会始めちゃったり……トホホ。　（釣子頭・うきき）

発売中 SLG	▶¥7,800　▶光栄
	▶MC（13ブロック）

中国大陸に平和をもたらす、４つのポイントを解説！

このゲームの目的は、１人の好漢となり、奸臣・高俅を倒すこと。しかし、そのためには、人気を上げたり、共に戦う仲間を集めたり、戦争をしたりと、やることがたくさんある。ここでは初心者のために、このゲームをクリアするために必要な４つのアドバイスをお届けしよう。



◀このゲームでは年数制限（AC1127年まで）がある。のんびりもできない。

ポイント1 人気　クリアするためには、絶対必要！

高俅のいる東京（とうけい）に攻め込むためには、皇帝から勅命を頂かなくてはならない。それには人気が1,000も必要なのだ。人気は①自国の人口が増える、②猛獣を退治する、③戦争に勝ち自分の領土を増やす、のいずれかでアップしていく。ゲーム開始直後は、自分の領土を開拓し、建造物を建てるなどして地道に人気を上げていくのが一番だろう。

また、ランダムで出現する猛獣を退治するには、好漢に「警戒」を命じておけばＯＫ。猛獣は退治せずそのままにしておくと、まれに増えることがあり、これをまとめて倒せば人気が一気に上がってオイシイが、その確率は低い上、建物を壊される危険もある。猛獣は、出現したらすぐに退治しよう。そのためにも常に１～２人を「警戒」させておくように。



◀猛獣を倒せば人気はグンとアップ。ただし、いつ出現するかは完全にランダムなので不明。

「人気」に関わるイベント

●武道大会……偶数年の７月１日に起こる。ただし、自分を含めて４つ以上の勢力がないと×。見事優勝すると人気が100アップし、アイテム１個（ランダム）と金5,000がもらえる。イベントは、基本的に「腕力」が高い方が有利。けっこう運も絡むので、イベントが始まる直前でセーブしておいた方がいいだろう。

●一〇八星が揃う？……108人の好漢を集めると（自分を含める）人気が一気に1,000になり、配下の忠誠度も全員100に。どうせなら、原作の一〇八星を揃えたいところだ。



▲武道大会は古今東西の腕自慢が集まるのだ。ハンパな「腕力」では勝ち抜けないぞ。

ポイント2 人材　「酒場」と「盛り場」を造ろう

人材登用は無所属の好漢が、自分の領土に立ち寄ったときにしかできない。これは確率の問題だが、「酒場」や「盛り場」を造ることでその確率を上げることができる。しかも、うまくここに立ち寄ってくれると説得しやすいのだ。また、説得には「小娘」か「色男」のパラメータを持つ好漢が行うと、かなり成功率が上がるぞ。

「人材」に関わるイベント

●すべての好漢が集まる……人気が３ケタのゾロ目（111など）になると、自分のいる領土にすべての好漢が集まってくる（ただし、無所属の人のみ）。

かなり運に頼る部分が大きいが、一度はチャレンジしてもらいたい。揃いそうになったら、いったんセーブした方が無難。あとは地道に整地などをして少しずつ上げていくようにしよう。

ポイント3 資金　地道に稼ぐのが一番の早道

金を増やすことのできる施設は「市場」と「酒場」、「盛り場」、「病院」の４つ。資金に困ったらこれらの施設を造ってみよう。ただ、序盤から地道にプレイしていけば、それほど資金にも困ることはない。また、このほかにも盗賊の能力を持った好漢に他国から金を盗ませることもできるが、これはやめておこう。捕まって捕虜になったら意味がない。

「資金」に関わるイベント

●酒場でしびれ酒……酒場に立ち寄った好漢（自分の配下以外）にしびれ酒を飲ませて、金品を巻き上げてしまうひどいイベント。もらえる金は2,000前後だが、一見の価値はありかも？　この上、さらに相手がアイテムを持った好漢ならそれを奪うことも可能。ちなみに、このしびれ酒の能力（？）を持つ好漢は朱貴、朱富、孫二娘、李立の４人。原作に忠実だ。

ポイント4 戦争　戦争には船を忘れずに

人気を上げるという意味でも、戦争は避けて通れない。この際の注意事項は、「船乗り」の能力がない好漢には必ず船を持たせること。これがないと川に入ったとたん流されてしまい、悪くするとそのまま退却ということに……。船がなくても、ひたすら待機し移動力を上げて渡る、という方法もあるが、時間がかかるのでオススメできない。

「戦争」に関わるイベント

●九天玄女が登場……選択した好漢が宋江のときのみのイベント。宋江が戦争で体力がゼロになったとき、九天玄女が現れて助けてくれるというもの（１回のみ）。復活した宋江は道士となり、腕力、技量、知力すべてのパラメータが100になる。シナリオ２で彼を選択したら、すぐに試してみよう。なにより腕力が倍ぐらいにアップするのがオイシイ。

「水滸伝」の原作とゲームの関係

このゲームの基になった「水滸伝」は、史実ではなく「西遊記」と並ぶ中国の古典小説だ。

蹴鞠が上手かっただけで皇帝に気に入られ、近衛長官まで登りつめた高俅。彼は暴虐な圧政で人民を苦しめていた。そんな人民を救うため、ついに108人の好漢たちが立ち上がる……この好漢たちが主役の痛快な物語が「水滸伝」なのだ。原作では悲しい結末となってしまう好漢たちだが、このゲームではプレイヤーしだいでどんな結末にすることも可能だ。

ちなみに、ゲームには一〇八星以外の好漢も登場する。原作では敵役だった人物でも、このゲームでは関係なく仲間にできるので、自分なりの「水滸伝」世界を構築できるはずだ。このゲームをより楽しむためにも、一度は小説やマンガを読んでおくことをオススメする。知っていると得するイベントもいくつかあるぞ。

▼ゲーム開始には、そのキャラのストーリーがダイジェストで語られます。みんな最初は不幸……。





▲最終的な拠点は、やはり梁山泊にしたいのが人情というもの。しかし、ゲームでは守りにくい地形なのだ。

ポイント Q&A

Q：このゲームにはいろいろなイベントがあるみたいですが、どんなものがあるんでしょう？
A：実は上で紹介している以外にも細かいイベントは存在するのだ。王倫が梁山泊のみを所有している状態（つまりシナリオ１開始直後）で、林冲が梁山泊に攻め込むとイベントが発生し３人の好漢と領地がもらえるのだ。しかも人気が一気に60アップ。林冲で始めるならチャレンジしてみよう。

Gダライアス

カウンターアタックの秘密や各ゾーンのアイテムリストを大公開。
ボスはカウンターアタックでかっこよく倒して高得点を稼ごう。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

●め●め波の撃ち合いみたいなボスバトルが楽しめる「Gダライアス」。連射ボタンがあるのでラクだけど、やっぱり自力で連打しないとαビームを撃ってる気がしません。難易度をMANIAにしてボス戦モードをプレイすると、ボスのβビームに撃ち負けてつぶされるマゾヒスティックな快感も楽しめます。　（こーだらいあす）

発売中 STG	▶¥5,800 ▶タイトー ▶MC（1ブロック）

αビームとカウンターアタックを駆使して巨大戦艦に挑め

カチカチに硬く凶悪な巨大戦艦（ボス）に対抗するには、キャプチャーした敵をエネルギーに変換して撃つことができる、強力なα（アルファ）ビームのカウンターアタックだろう。αビームはボスのβ(ベータ)ビームにヒットし続けると5段階にパワーアップしていく。また、αビームはキャプチャーした敵の種類によって、最初に放ったときの威力や大きさが異なる。例えば、中ボスをキャプチャーして撃った場合では、ザコ敵を使って撃ったときよりも、2倍の攻撃力がある「カウンター」のαビームから撃つことができるのだ。強力なカウンターアタックを使ってボスを倒すと、得点も高いので狙っていこう。

αビームの種類	ビームに使用する敵の種類	ビームの太さ	使用可能な時間	攻撃力
ノーマル	ザコ敵	1	5秒	小
ノーマル1.5倍	大ザコ	1.5倍	5秒	
カウンター	中ボス	2倍	5秒	
ダブルカウンター	—	3倍	5秒	
トリプルカウンター	—	4倍	5秒	
フォーフォルドカウンター	—	5倍	5秒	大

◀カウンターアタックは、αビームをボスが撃つβビームにヒットさせ続けるとパワーアップする。要はビームがヒットしている間にショットボタンを"連打"すればいいのだ！

●キャプチャー後のよけ方

キャプチャーした敵を破壊されないようにするには、"タメ"を使ってキャプチャーした敵を縮小させるのが有効。αビームに変換しない程度にタメ押しして、敵の攻撃をよけていこう。とくに中ボスをキャプチャーした場合は、当たり判定が大きいのでタメを使って長持ちさせたい。

▶こんな攻撃をされると、ボコボコ当たって破壊されてしまう。そんなときは…タメ。

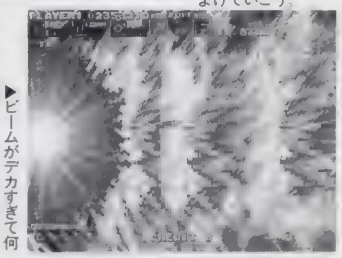


▲縮小している間は無敵。微妙なタメ押しでよけていこう。

●最強のカウンターアタック "フォーフォルドカウンター"

最強の破壊力を持つフォーフォルドカウンターは、ボスのβビームに連続してカウンターを当て続ければ出すことができる。カモにしやすいのは、ゾーンγのクイーンフォッスル。ザコを出してきたら、速攻でキャプチャーし、ボスのβビームに合わせてαビームを撃ち込もう。

▶ビームがデカすぎて何が起こっているのかわからないほど。



全15ゾーンのアイテム出現リスト

各ゾーンに出現するアイテムは、ゾーンの上下どちらかのエリアを通るかによっても微妙に異なっている。もちろんアイテムが多目に出てくるゾーンを通っていけば効率良くパワーアップしていけるだろう。主力となるミサイルは、赤いアイテムを7つ取るごとにミサイル➡レーザー➡ウェーブとパワーアップしていく。早めに最終段階のウェーブにしたい場合は、赤いアイテムが多く出現するゾーンを選択していきたい。あと1つでレーザーになるのにミスしてしまった場合などは、今回紹介している表を参考にして、すぐに立て直せるようにしよう。

ゾーンα(アルファ) BOSS エクリプスアイ（A➡ゾーンβ、B➡ゾーンγ）

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
A	6	3	2	4	0	0	0
B	5	4	3	4	2	1	0

ゾーンβ(ベータ) BOSS トライポッドサーディン（C➡ゾーンδ、D➡ゾーンε）

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
C	4	3	2	4	0	0	0
D	4	4	2	3	3	0	0

ゾーンγ(ガンマ) BOSS クイーンフォッスル（E➡ゾーンε、F➡ゾーンζ）

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
E	5	4	2	4	0	0	0
F	5	3	3	4	0	0	0

ゾーンδ(デルタ) BOSS デュアルホーン（G➡ゾーンη、H➡ゾーンθ）

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
G	5	4	3	4	2	1	0
H	4	4	4	4	3	0	0

ゾーンε(イプシロン) BOSS ディメンジョンダイバー（I➡ゾーンθ、J➡ゾーンι）

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
I	4	3	4	4	3	1	0
J	4	3	3	3	1	0	0

ゾーンζ(ゼータ) BOSS アブソリュートディフェンダー（K➡ゾーンι、L➡ゾーンκ）

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
K	4	3	3	4	0	0	0
L	5	3	2	4	2	0	0

ゾーンη(イータ) BOSS ファイアーフォッスル（M➡ゾーンλ、N➡ゾーンμ）

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
M	4	3	4	4	1	1	1
N	4	4	4	3	1	1	1

ゾーンθ(シータ) BOSS デスウィング（O➡ゾーンμ、P➡ゾーンν）

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
O	5	2	4	4	2	1	1
P	4	4	2	5	0	0	1

ゾーンι(イオタ) BOSS エイトフィートアンブレラ（Q➡ゾーンν、R➡ゾーンξ）

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
Q	4	3	3	5	0	1	1
R	4	4	3	4	2	1	1

ゾーンκ(カッパ) BOSS エターナルトライアングル（S➡ゾーンξ、T➡ゾーンο）

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
S	5	3	3	4	0	0	1
T	4	4	4	3	0	0	1

ゾーンλ(ラムダ) BOSS ライトニングコロナタス

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
U	6	3	2	4	2	0	0
V	5	2	3	5	7	0	0

ゾーンμ(ミュー) BOSS ヘビーアームズシェル

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
W	5	3	3	5	2	1	0
X	6	3	2	5	2	1	0

ゾーンν(ニュー) BOSS ジ エンブリオン

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
Y	6	4	3	6	0	0	0
Z	6	4	3	6	0	0	0

ゾーンξ(クシー) BOSS アコーディオンハザード

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
W'	5	2	3	5	2	1	0
X'	6	3	2	4	2	1	0

ゾーンο(オミクロン) BOSS グレートシング

	赤	緑	青	紫	銀	金	1P
U'	6	3	2	4	2	0	0
V'	5	2	3	5	7	0	0



◀ゾーンの中盤に分岐の表示が現れる。表を参考に進みたいルートを前もって決めておこう。なお、ボスはどちらのエリアを進むかによって少し攻撃パターンが異なっている。

表の見方 赤はミサイル、緑はボム、青はアームのパワーアップアイテム。紫はキャプチャーボール。銀はシルバーユニット（得点）。金はゴールドユニット（敵全ダメージ）。1Pは1UPアイテム。数字はゾーン最初から上、または下のエリアを通った場合の各アイテムのトータル数。

ポイントQ&A

Q：テクニカルランキングはどうやって決められるのですか？
A：クリアまたはゲームオーバー後に表示されるテクニカルランキングは、敵破壊率、到達面、キャプチャーした敵をαビームやキャプチャーボムとして使用したかどうか、ボスを倒したときの決め技など、さまざまな要素から決定されます。最高の称号はGOLD HAWK、最低はIRON DUCKとなっています。

装甲騎兵ボトムズ ～ウド・クメン編～

実戦的なテクニックやミッションの攻略法など、クリアに役立つ重要ポイントを徹底解説！　さらに、よりよい自機の設定方法も教えよう!!

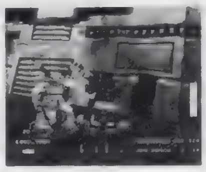
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＴＶ版を完全再現したオープニングムービーは、まさに必見モノ。ミッション間のポリゴンムービーも、原作そのままって感じで超グッド！　ちょっと難易度は高めだけれど、ファンならば買っても損はしないだろう。もし先に進めなくなったら、下で紹介する攻略法を参考にしてほしい。きっと道が開けるはずだぞ。　（Ｚ佐藤）

発売中 3D・ACT	▶¥5,800　▶タカラ
	▶MC（1ブロック）／AJ／AC（DUAL SHOCK対応）

初心者から上級者まで、すべてのプレイヤー必見の攻略法を伝授

奥深い設定と緻密なメカデザインが高く評価され、放映から10数年経った今でも根強い人気を誇るＴＶアニメ「装甲騎兵ボトムズ」。その名作を、３Ｄ・ＡＣＴとしてゲーム化したのがこの作品。盛り込まれている戦闘はウドからクメンまで、全10ミッション。今回はその中の５つを攻略しよう。


◀登場する敵も原作通り。超感激な攻撃を仕掛けてくるぞ。

自機の設定はA、Bのどちらかで！

自機の設定方法に関してマニュアルを読んでみると、数値が高ければいいような感じがする。しかし、実際のところはそうでもないのだ。例えば、一番わかりやすいのが装甲板。これを最大数値の５に設定すると、防御力が高くなってダメージは軽減される。しかし、逆に重量が重くなり移動性能がダウンしてしまう。と、このように、何かの性能を上げれば、そのほかの部分に負荷が生じるようになっているのだ。では、一体どんな設定が最良なのか？　その答えはとっても難しいところ。だが、とりあえず今回は戦闘に有効な２つの設定を紹介するので、ぜひ活用してみてほしい。

オススメA　万能タイプ

とにかく先に進みたい！　という人は終始Ａの設定だ。装甲が厚いため動きは鈍いが、受けるダメージは小。ダッシュ距離も長いぞ。

オススメB　高機動タイプ

操作に慣れたら「敵の攻撃を避けて反撃！」という戦法がベスト。この戦法を使いたい場合はＢの設定がオススメだ。

設定項目	A	B
脚部マッスルシリンダー活性	1	10
上腕部マッスルシリンダー活性	1	2
心肺ジェネレーター代謝機能	5	6
装甲板	5	1

3つのテクニックを活用して戦おう

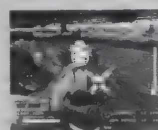
その1　敵が見えなくても位置さえわかっていればOK！

マシンガンの射程距離はかなり長く、敵が画面から消えてしまうくらい遠く離れていても弾を当てることが可能。この利点を生かして、敵（砲台など）から攻撃を受けたら、いったん後退。敵を画面から消して、敵が攻撃してこない状態にしてから攻撃すれば、ラクに敵を破壊できるぞ。


▲マシンガンの弾数は無制限。敵のいた場所を狙って撃ち続ければ破壊できるはずだ

その2　左半身を隠して攻撃

障害物を利用して敵を攻撃するときは、左半身が隠れるぐらいにして、右半身は障害物から出しておくこと。そうしないと、右手に持つマシンガン攻撃が敵に当たらないのだ。この戦法はいたるところで活用できるぞ。


▲フィールド内にある障害物は、半身を守る盾として利用しよう。

その3　敵の攻撃は平行移動で回避

まず基本として✚キーの左右は方向転換。Ｌ１、Ｒ１ボタンが平行移動という操作を頭に叩き込んでおこう。そして敵の攻撃を避けるには平行移動が重要。瞬時に対応できるように、何度もプレイして慣れておこう。

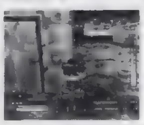

▲Ｌ１、Ｒ１ボタンを素早く２回押せばダッシュ平行移動になる。

ミッション１～５に待ち受ける難所をピンポイント攻略

ミッション１～５の中でも特に難しいと思われるポイントをピックアップして解説しよう。これを参考にすれば行き詰まる心配はまったくないぞ。

ミッション1 バトリング　目の前の壁まで前進 半身を隠して撃ちまくろう

戦闘開始直後、前方に見える壁に近づき、写真のように左半身を隠す。そして真正面に撃ちまくろう。敵に接近されたら方向転換だけで迎撃だ。


◀敵の姿が見えなくてもOK。真正面に撃とう。

ミッション2 終戦　砲台はこまめに破壊！ 最後はダッシュを活用だ

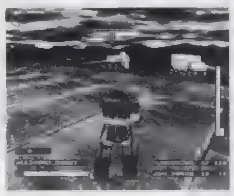
敵砲台が多数設置されているここのミッションは、上で紹介したテクニック１を使い、離れたところから砲台を攻撃しつつ先に進んでいこう。クリアポイント付近の敵は、ＨＰが多く残っているなら無視。ダッシュで駆け抜けてしまうのもいいだろう。ＨＰが少ないなら、地道に進んでいこう


◀マシンガンを撃ちながらジリジリ砲台に近づいていこう。

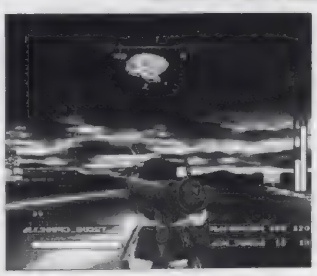

▶敵は全部倒さなくてもOK。クリアポイントまでダッシュ。

ミッション3 襲撃　怖いのはヘリだけ 出現位置を覚えておこう

このミッションは、奪ったトラックが破壊されるとミッション失敗となる。クリアするためには、トラックを護衛しつつ、マップ北のクリアポイントを目指さなくてはならない。ここで一番の障害となるのが、トラックだけに狙いをしぼって攻撃してくる敵の攻撃ヘリ。この攻撃ヘリは、必ずマップの北西から出現するので、あらかじめその方向に狙いを定めておき、出現直後に破壊してしまうのが得策だ。


◀トラックを守っている敵装甲車を倒して強奪。

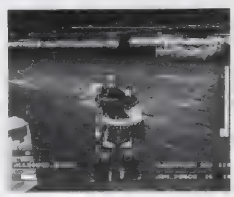

▶攻撃ヘリの出現方向はマップの北西。あらかじめ覚えておいて戦闘準備だ。


仰角を上げて攻撃しよう

◀攻撃ヘリはＬ２ボタンを押して、仰角を上げてから攻撃するようにしよう。

ミッション4 取引　ブルーティッシュドッグの倒し方を徹底解説！

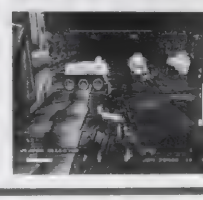
戦闘が始まったら前方の障害物のところまでダッシュし、身の安全を確保。そして上で紹介したテクニック２を使い、障害物を盾にザコを片付けていこう。ボスのブルーティッシュドッグが出現してからも同様に、障害物で左半身を隠しつつマシンガンを当てていこう。そして接近してきたらアームパンチ。敵が離れたら再び身を隠し、マシンガン攻撃だ。


◀アームパンチの効果は絶大。ボスに近づいたら連打。

ミッション5 レッドショルダー　ヘリと突撃兵にはミサイル！ 出口までは強行突破!!

多数の武器が装備できるこのミッション。ポイントとなるのはミサイルの使い方。使い勝手がいいだけに、つい多用してしまいがちだが、弾数が少ないので注意。ミサイルは攻撃ヘリと、突撃兵専用に使うのがいいだろう。


▲通路を塞ぐ突撃兵は、ダッシュ平行移動からミサイル！


▼最後の通路は強行突破が可能。装甲車を避けて奥へ急げ。

ポイントQ&A

Q：細かく狙いをつけるのが苦手で、敵を倒すのに時間がかかりすぎ、ダメージを多大に受けてしまいます。確実に敵を狙う方法はありませんか？

A：狙いをつけるときに、✚キーによる方向転換に頼りすぎていないかな？　この方法を使うと、微妙な狙いをつけるのは難しいはず。ではどうすればいいかというと、✚キーで大まかな狙いをつけたら、Ｌ１、Ｒ１ボタンを押して平行移動を多用しよう！　この方法を使えば、かなり細かく狙いがつけられるはずだぞ。

卒業Ⅲ ~WEDDING BELL~

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

システムや設定がリニューアルされた『卒業Ⅲ』。ここでは、問題児の5人を無事に卒業させるためのテクニックを紹介していくぞ。

「卒業Ⅲ」は、これまでのシリーズとシステムや設定が変更されている。その中でも、難易度の変更が特徴的で、「Ⅲ」では、5人の生徒を無事に全員卒業させないと、なんとバッドエンドになってしまうのだ。そこで今回は、最低な先生、または夫にならないための方法を紹介しよう。目指せ！　アルバムフルコンプリート!!　(平)

発売中 SLG	▶¥6,800　▶小学館プロダクション ▶MC(1ブロック)

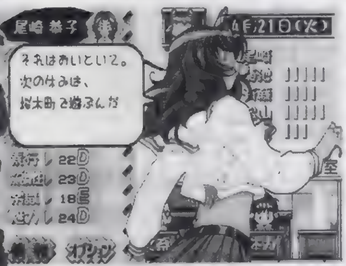
誰より愛しいあの子と幸せな結婚生活を営むため……問題児教育のノウハウを伝授!

このゲームがこれまでの「卒業」シリーズと決定的に異なるのは、問題児の内1人が、自分の奥さんであるということ。ところが、問題児5人を無事卒業させられなければ、奥さんと別れさせられてしまうのだ。ここでは、そんな悲しい事態を避けるための効率のいい方法を教えるぞ。なお、右では各生徒別の育成方針を紹介しているので、これも参考にしてほしい。



▲実に横暴な校長。彼の鼻を明かし、結婚を認めさせるために、がんばれ！

●休日のスケジュールは確実に把握!



◀特別講義を行うと、育成効果がアップするだけでなく、その生徒の休日の予定を教えてもらうことができる。

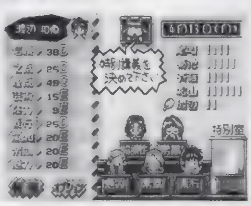


◀ちなみにイベントCGは、その休日にどこへ行こうとも同じものが表示される。

特別講義を行うと、その生徒の信頼度が20以上の場合、休日の予定を聞ける。このゲームでは、毎休日ごとにイベントCGを見るチャンスがあるのだが、奥さんとのデートが見つかってしまうと、CGを見ることはできない。そうならないように、奥さん以外の4人の生徒の休日の予定をこちらは把握しておく必要があるのだ。なお、奥さんの信頼度が30以上の場合、土曜の夜に奥さんからほかの4人の休日の予定をランダムで1人だけ聞ける。これは、すでに特別講義を行って予定を把握している女の子は対象から除外されるので、こちらは最低3人分の予定を把握しておけばいいワケ。ただし、土曜に何らかのイベントがあった場合はこの限りではないので、過信は禁物だ。

●特別講義の実施は効率よく!

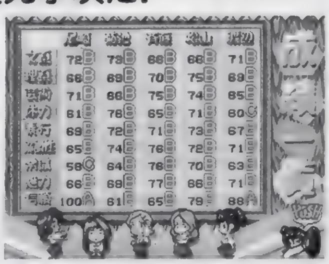
特別講義を行うと、その生徒がスケジュールをこなすのに必要な日数が半分になる。ただし、端数は切り上げなので、3日かかるスケジュールの生徒と4日かかるスケジュールの生徒がいた場合、後者に特別講義を行った方が効率がいいのだ。



◀特別講義にかかる日数は、端数切り上げ。右上のバーの本数を2で割ろう。

●弱点の補強が最優先事項だ!

このゲームでは生徒のパラメータがアップするほどスケジュールをこなすための日数が減る。したがって、弱点を補強してパラメータを平均的に上げるようにしていこう。こうすると、同じ日数ですべてのスケジュールをこなせるようになるので、こちらにとって都合がいいのだ。序盤はパラメータが上がりにくいが、ある程度まで なら終盤で十分取り戻せるぞ。



▲2学期期末試験直前なのにBばかり……。当然試験は全滅状態になるが、長い目で見たらこのように平均的にパラメータを上げていった方がよい。

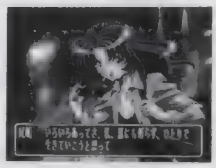
尾崎恭子

得意分野	芸術	苦手分野	素行、協調性



協調性には特に注意!

「素行」と「協調性」が上がりにくいので、よく家出をする。これには特に「協調性」がからんでくるので、極力このパラメータを注意して上げるようにしよう。なお、「体力」「魅力」は上がりやすいので、この2つに関しては後回しにしてもOKだ。



▲家出。とりあえず「協調性」を最優先で上げていこう

菊池希美

得意分野	魅力	苦手分野	常識



コギャルにならないように…

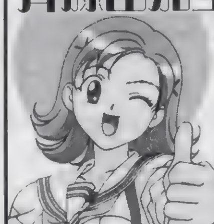
条件は厳しいはずなのだが、なぜかよくコギャル化する。これを防ぐためには、彼女の苦手分野ではあるが、「常識」を優先して上げておこう。なお、彼女は上で挙げた得意・苦手分野のほかにも文系、理系、そして「素行」「協調性」が上がりにくい。



▲コギャル化は、「魅力」を高めることで避けることも可能だ

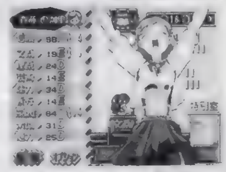
斉藤由加里

得意分野	体力	苦手分野	特になし



非常に育てやすいイイ子

斉藤は「体力」が得意分野で、苦手とする分野がない（文系、理系、魅力が少々上がりにくいが……）。さらには家出などの困ったイベントも起こりにくいので、非常に育てやすい生徒といえる。だからといって、放っておいていいわけではないぞ。



▲「体力」以外にも、「協調性」が若干上がりやすいのだ

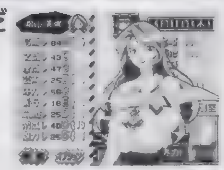
松山美咲

得意分野	特になし	苦手分野	常識



斉藤と並ぶ優秀な生徒だ

「常識」が苦手分野だが、それ以外は平均的（文系と理系が若干上がりやすい）と、斉藤と並んでクセのない育てやすい生徒。「常識」を重点的に上げておけば、まず問題はない。手がかからないため、信頼度を上げる機会が少なくなりがちなので注意。



▲彼女が奥さんの場合、育成面では放っておけるのでラク。

渡辺和恵

得意分野	理系	苦手分野	体力



体力不足に気をつけろ

学業面では問題ないが（ただし芸術が少々上がりにくい）、「体力」が苦手分野というのは少々痛い。おかげで病気になりやすいのだ。クセはないが、斉藤、松山に比べると手を焼かされる。まずは体力面の補強にしておくこと。



▲非常に病気になりやすい和恵まずは体力作りから

質問大募集

当コーナーでは、ゲームの攻略に関するみなさんの質問を募集しております「「　」というゲームで、　　まで進んだのですが、どうしても先に進めません」というように、具体的な質問内容をハガキにくわしく書いて送ってください。悩めるゲーマーは、迷わずハガキ。あなたのおハガキ、指折り数えてお待ちしております
質問のあて先……●〒101-8305 ㈱メディアワークス 電撃プレイステーション編集部「電撃Q&A」係まで　※郵便番号は忘れずに書いてください

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです
全日制	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます
全日制	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00

デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00

デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導、今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00

デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です (2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00

ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00

将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です 只今、大人気です (1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制 月~金曜日 AM10:00~PM4:00

プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00

このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30~21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

速報! ゲーム会社内定者続々!!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康章くん
(株)アトラス内定



ゲームデザイナー養成講座(新聞特別クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん
(株)セガ・エンタープライゼス内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 浅尾祥正くん
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 津嘉山あずささん
(株)日本ファルコム内定



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 小池幸徳くん
(株)日本テレネット内定

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ウラワザデータベース Ver.7.4

急募：『パラサイト』のウラワザを緊急募集！　時間不問、採用時報酬あり、ヤル気に満ちた活きのいいワザ待ってます……なんか怪しい広告みたい……。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

編集部情報　Gダライアス

★小技2連発

派手な演出と硬派な雰囲気で人気の「Gダライアス」。そのお得な情報をお届けだ。1つは「アーケードモード」の隠しオプション「FREE PLAY」。その方法とは……100回コンティニューするべし。ちなみにこれは、かなり時間がかかるので、機数の設定を1にしておこう。もう1つは、クリアしなくてもすべてのムービーを見られるという隠しコマンドだ。方法は、「OPTION」の「MOVIE」にカーソルを合わせて✚左、右、左、右と入力した後にL1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋜で決定だ。



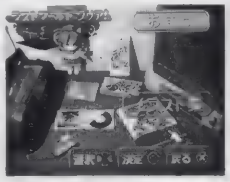
◀成功すると、エンディングムービーのリストが一気に増える。

LV20　GUNばれ！　ゲーム天国

★隠しキャラ＆追加条件公開

大人気のコミカルSTGで、ナイスな隠しキャラが見つかったぞ。方法は簡単で、キャラ選択画面で以下に紹介するキャラ別のコマンドを入力するだけ。①モモコ：カーソルをさくらに合わせてL1＋R2＋△を押しながら決定。②ポーク：ピグに合わせてL1＋L2＋△を押しながら決定。③みーとん：ピグに合わせてR1＋R2＋△を押しながら決定。さらに今回は「整備」のアイテム追加条件も教えちゃうぞ。「アニメ前編」を買うと「アニメ後編」が、1回でもクリアすれば「ソングCD」と「BGMCD」が増える。さらに2種類以上の機体でクリアすると「イラスト集」。7機すべてでクリアすれば「モモコ人形」が追加されるぞ。

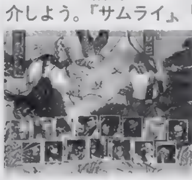

◀こ、これはぁっ！　全国[illegible]人のへきるファンが泣いて喜ぶあの人だ！

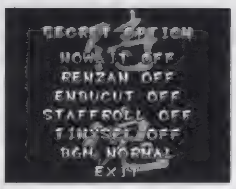

▲アイテムフルコンプリート。お楽しみ要素がいっぱいです。

LV50　サムライスピリッツ　剣客指南パック

★ボスキャラを使おう！

SNKの格闘ACTではお約束となった、ボスキャラ使用方法を紹介しよう。『サムライ』『真サムライ』ともにどのような設定でもよいので「ストーリーモード」をクリアすること。そして、『サムライ』の場合は「VSモード」のキャラ選択画面でカーソルを「？マーク」に合わせて、L1＋L2＋R1＋R2＋㋜＋◎で決定。これでボスキャラの天草四郎が使えるぞ。さらに、メニューの「OPTION」に合わせて同様の操作をすると隠しメニューが現れるのだ。『真サムライ』の場合は、「VSモード」のキャラ選択画面でL1＋L2＋R1＋R2と入力すると画面両端に矢印が現れる。左端を選べば黒子、右端を選ぶと羅将神ミヅキを使うことができるのだ。


◀1Pか2Pどちらか一方しか使えない。

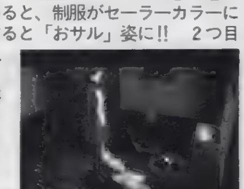


◀『サムライ』の隠しメニューには、ファン必見のオプションがいっぱい。

LV50　クロックタワー　ゴーストヘッド

★隠しコマンド教えます

前号に引き続き、「ゴーストヘッド」の隠し要素をチェック！　1つ目は主人公、優のコスプレ（？）だ。タイトル画面でL1＋R2＋△＋㋝と入力して「NEW GAME」を始めると、制服がセーラーカラーになるぞ。また、△を□に変えて入力すると「おサル」姿に!!　2つ目は武器装備で、タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋜と入力してスタート。すると「イノリサマ」という武器を装備しているぞ。3つ目は「サウンドモード」。これは総プレイ時間が66時間6分6秒を越えるとオプションに追加!!

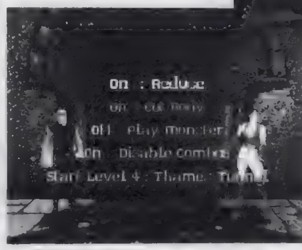

▶シリアスなホラーになぜ「おサル」？　あまりにミスマッチなコスプレなのだ。

LV20　ナイトメア・クリーチャーズ

★お得なオプションいろいろ

果てしなくダークな雰囲気と自由度の高いアクションが魅力の3D・ACT「ナイトメア・クリーチャーズ」に、とってもお得なコマンドが見つかった。方法は、タイトル画面でL1、L1、L2、R1、R1、R2、㋝と入力するだけ。これで、ステージセレクトが可能になる。また、ステージセレクトコマンドを入力した後で以下のコマンドを入力するとメニューに各項目が追加される。①モンスターを小さくする：L2、L2、R1、R1、L1、R2、㋝。②アイテムとライフが無限になる：L1、R2、R1、L2、㋝。③モンスターが切断される：L1、R1、L2、R2、㋝。④プレイヤーがモンスターになる：L2、R1、L1、R2、L1、R1、㋝（ちなみに、1Pと2Pでは使用できるモンスターの種類が違うぞ）。⑤コンボを制限する：L1、R1、L2、R2、L1、L1、R2、㋝。以上5つのコマンドはすべて併用可能だ。また、それぞれのコマンド入力が成功すると効果音が鳴るので、確認しながら確実に入力しよう。


▲2Pのなれの果て……。不気味で巨大なハチと化したものの、攻撃力は抜群。この際見てくれよりも能力で勝負するしか!?



◀コマンドをすべて成功させると、こんなに充実したメニューが登場する。ちなみに、✚キーの左右でオプションのオン、オフを切り替えられるぞ。

LV50　大阪湾岸バトル

★カーナンバーでこんな効果が！

大阪を舞台に繰り広げられる走り屋たちのカーバトルを描いた「大阪湾岸バトル」の、一風変わったウラワザを教えちゃおう。これは、ある特殊なカーナンバーを入力することで、オイシイ隠し要素が出現するというモノだ。「タイムアタックモード」なら「なにわ　77　ね　53－00」、「シナリオモード」では「なにわ　78　ら　84－50」または「なにわ　33　も　・8－02」と入力しよう。すると、スペシャルコースが登場したり、トラックやタクシーなどの特殊な車輌を選べちゃうのだ。さらに、「シナリオモード」で「なにわ　71　ま　59－69」と入力すると所持ポイントが増え、「なにわ　54　は　・8－09」でいきなりエンディングが見られるのだ。

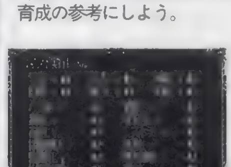

▶深夜の道頓堀を爆走するトラック。ストレートコースだからゼロヨン気分でかっ飛ばせ！

LV80　みつめてナイト

★お馴染みコナミコマンドなのだ

「みつめてナイト」のナイスなウラワザ大公開！　1つ目は、無条件でオマケ要素を出すというもの。OPTION画面で「オプション設定」を選ぶ。ここでコナミコマンド（✚上、上、下、下、左、右、左、右、㋜、◎）を入力しよう。成功すると画面を妖精が横切って、「ブラックジャック」と「パズルでナイト」をプレイできるようになるぞ。もう1つは、特殊ステータスが見られるというデバッグコマンド。方法は、プレイ中に「情報」の「プレイヤーステータス」を選択して、同じくコナミコマンドを入力。これで、各パラメーターの現在レベルや育成コマンドの成功率がわかるのだ。育成の参考にしよう。


▲コナミコマンドが成功すると、一瞬横切る謎の物体……って？


◀コマンドの裏側がバッチリ！　これで一段とプレイしやすくなる？

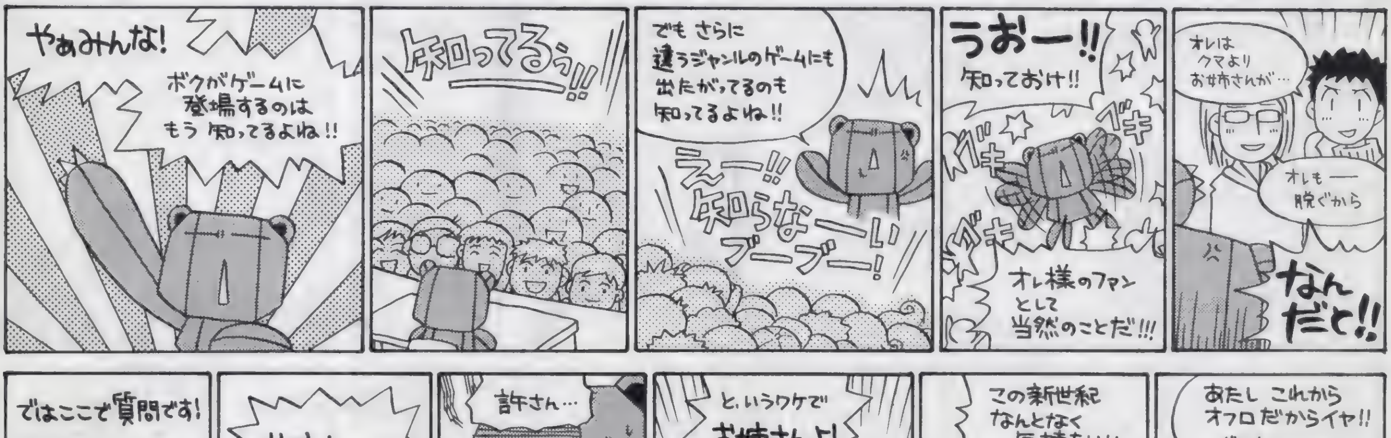
今月の採用者：LV80（1名）／群馬県　川崎千亮くん。LV50（3名）／東京都　喜田弘司くん、福岡県　村上大紀くん、栃木県　塚田龍一くん。LV20（2名）／神奈川県　冨田大くん、東京都　藤原智史くん。

Guilty Gear

まんが/岩瀬さとみ

ギルティ・ギア はじめて物語

一撃必殺技を筆頭に、多彩な独自のシステムで爽快感・緊張感あふれる戦いを実現した『ギルティ・ギア』。今1つ元気のないPS2D格闘ACTは、このゲームが救うこと間違いなしだぞ！



一撃必殺技もシステムってことでひとつよろしく

その1

●2D格闘ACTが苦手といわれるPSですが
ハードの特性上なのか、PSは2D格闘ACTに弱いといわれています。実際、アーケードからの移植作も過去、リリースされてはきたものの、ロードが長い、キャラパターンが削られている（もっともこれは、PSに限らずアーケードからコンシューマに移植する上で、避けては通れない問題と思われますが）、といった理由から、高い評価を得るには達していないのが実状です。そこへ来て、この『ギルティ・ギア』（以下『ギルティ』）のリリース。「なぜ、今更2D格闘ACTが弱いと言われるPSに、それもオリジナルタイトルが？」と思われることでしょうが、それに対する1つの答えを、このゲームは返してくれます。キャラや世界観の緻密さ、そしてそれに伴うストーリー性の高さ。これらは、対戦がメインとされるアーケードの2D格闘ACTにとっては、極論かもしれませんが不要なものといってもいいでしょう。これらのドラマを語るには、コンシューマが最適の土壌といえます。つまり、このゲームは、アーケードの2D格闘ACTとは異なる魅力を追い求めた2D格闘ACTなのです。だからといってゲーム性が損なわれていいわけではありませんが、『ギルティ』はその面もクリアしています。それに関しては、次ページから紹介しましょう。



▲格闘ACTでありながら、非常に高いドラマ性を持つ『ギルティ』。このゲーム最大の魅力といっていいでしょう。



一撃必殺技もシステムってことでひとつよろしく その2

●多彩なシステムがとにかくアツいのです！

『ギルティ』に採用されているシステムは実に多彩。およそ既存の２Ｄ格闘ＡＣＴにあるシステムは、すべて盛り込まれていると言ってもいいでしょう。さらにそれに独自のシステムを追加して、オリジナリティの高いゲームシステムを確立しています。ここでは、それらのシステムについて紹介していきましょう。

まず、『ギルティ』のもっとも特徴的なオリジナル要素の１つ、一撃必殺技。この技の存在により、ほかの２Ｄ格闘ＡＣＴにはない緊張感あふれるゲーム展開が実現しています。ガトリングコンビネーションは、通常技によるキャンセル連続技。もちろん、必殺技につなげることも可能です。ダストアタックは、相手を一定時間無防備にして空中にふき飛ばす技。このとき、空中で連続技も狙えます。覚醒必殺技はいわゆる超必殺技。体力ゲージが半分になるか、カオスゲージがＭＡＸになると使用可能になる、強力な必殺技です。基本的には、以上のシステムを理解すれば、『ギルティ』の戦いは十分に楽しめるでしょう。もっと極めたい人は、フォルトレスディフェンス、デッドアングルアタック、チャージアタック、相殺や受け身、２段ジャンプなど、まだまだ多彩にある斬新なシステムを駆使すればさらにアツい戦いが楽しめるはずです。



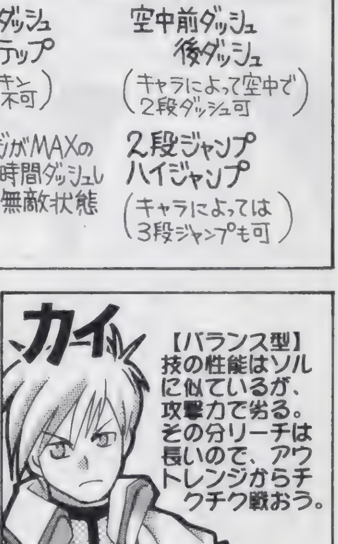
▲ガトリングコンビネーションによる、アツい連続技の応酬！　ハデで爽快感あふれる戦いが楽しめるのです。



一撃必殺技もシステムってことでひとつよろしく その3

●『ギルティ』最大の魅力、一撃必殺技!

文字どおり、一撃で相手の命を奪うことが可能な一撃必殺技。一撃必殺技が決まれば、どんな不利な状況にあったとしても、勝利が確定するのです。この斬新なシステムの存在により、最後の最後まで気の抜けない、緊張感溢れる戦いが楽しめるはずです。格闘ACTにおいて、この最後まで気の抜けない緊張感というものは非常に重要な要素といえるでしょう。そういう点で、『ギルティ』は1つの壁を打ち破っているといえます。ただ、決めた方はともかく、決められた方は穏やかではいられません。ゲームが始まって3秒で決着がついてしまったのでは、とてもではありませんがアーケードでは受け入れられないでしょう。『ギルティ』はこういったシステム面でコンシューマハードといった媒体をうまく利用しているのです。また、キャラバランスはお世辞にもいいとは言いがたいこのゲームですが、この一撃必殺技というシステムが存在するために(半ば強引ながら)楽しく対戦できるゲームとして成り立っているという点も見逃せません。これはシステムと割り切って、ちゃんと戦いに織り交ぜていくことが必要です。ただ一撃必殺技回避の練習が、トレーニングモードでできないというところは、少々残念かもしれません。



▲一撃必殺技を戦いにからめていくことで、より深い戦略性が生まれることも見逃せないポイントの1つと言えるでしょう。



一撃必殺技もシステムってことでひとつよろしく

その4

●欠点だって少なくはないけれど……

多彩なシステムを導入したことにより、格闘ACTとしてはこれまでにない緊張感と爽快感が味わえる"ギルティ"ですが、欠点といえる部分がないわけではありません。まず、多彩なシステムを導入したということは、逆を返せばボタン連打では勝てない＝格闘ACT初心者には、敷居が高いということにつながってしまいます。最初にシステムを理解することが必須となるでしょう（まぁ、実力の差が勝敗に顕著に現れるという点で、不自然さというものはないんですが)。また、一撃必殺技で強引にキャラバランスを取っている感があり、正直なところ普通に戦ったのでは勝負にならないキャラ同士の組み合わせがあるのも事実です。特にCOMキャラが非常に強く、一部のキャラではエンディングを見ることが至難のワザとなってしまっています。ただ、これだけ明確な欠点を抱えながらも、"遊べる"ゲームに仕上がっていることは評価に値するといっていいでしょう。格闘ACTとしては決して悪い出来のゲームではないので、２Ｄ格闘ACTファンなら、十分楽しめるゲームと言えます。驚くほどのロードの速さ、軽くて気持ちのいい操作性のよさ、メタル系のカッコいい音楽など、ストレス無くゲームを楽しめる工夫も随所にされている良作なのです。



▲ロードの速さは驚異的。コンティニューすれば、ノンアクセスでゲームが続くというのも格闘ACTをプレイするにあたっては嬉しい限り。

読むほどにイラストがうまくなる〔本醸造〕
教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。ＳＤキャラといえばバンプレストと連想する先生にファンレターを！



イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

電撃コラムスは、さまざまな分野で活躍されている業界の偉人さんが集まっております。つまり当コーナー＝梁山泊。みたいな？

★オレたちっ！ 夏希と甲子園！

キャラクターデザイナーになりましょうっ！ビジュアル指向やギャル指向のゲームが増えたおかげで、今やキャラクターデザイナーは大変注目される職業になっております。ゲームがヒットすれば、それにまつわる関連商品もいっぱい出て、知名度も上がり、お金もガッポリです。

キャラクターデザイナーになる方法は、それこそいろいろありますが、やはりゲーム会社に就職することが一番の近道でしょうか。ということで、まずはゲーム会社に就職することからはじめてみましょう！

さて、まずは自分がどういったタイプのキャラクターが描きたいのか（または描けるのか）を認識することからはじめましょう。これをすることによって、就職する会社が見えてくるからです。もし、あなたが「ＳＤキャラ」を描くのが得意だった場合、「ＳＤキャラ＝バンプレスト」という図式をすぐさま思い浮かべがちですが、ここで「じゃあバンプレストを受けてみよう」とするのは危険であります。なぜなら「そこにはＳＤキャラを描くのがうまいライバルが多すぎる」からです。よほどの自信、そして技術を持ち合わせている人なら別ですが、「速効デビュー、速効大金持ち」を目指すあなたは、とりあえず避けておいたほうが賢明でしょう。なんとも姑息なやりかたですねえ。

まあ、「同じ芸風のヤツは２人もいらん」という、芸人の世界などでもいわれる名言もあるように、ここは戦闘を有利に進めるため、とりあえず「ＳＤキャラ」に一番遠いと思われる「光○」あたりを考えてみるのがいいでしょう。あくまでも仮の話ですが。

相手の会社に「ウチはこんな絵が描ける人材を探していたのだ」といわれるのが狙いなのです。今まで１ジャンルでやってきた老舗の会社もこの不況の中、脱却を図ろうとしているはずなので、毛色違いの絵描きには興味を示してくれることでしょう。……たぶん。なんとも消極的な方法ですが、会社に入ってしまえばこっちのものなのですヨ。てことで、次号につづく〜。

プログラマーいわさきまさひろの男の熱い Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞近況 いやはや、いつでも〆切に追われつつこのエッセイも書いてます。ちなみにこのエッセイ、文字のミニゲームのようなモンですね(笑)。

★ミニゲームについての長い文章

さて、今回は「ミニゲーム」についてです。

ミニゲームというと、みんなはどんなイメージを思い浮かべるだろうか？……なんてことといきなり言われても、よくわからないかもしれないけど。

もちろん、ミニゲームなんてジャンルがあるわけでもないし、ミニゲームって名前のソフトがあるわけでもない。直訳すれば「小さなゲーム」ということになるんだけど、「小さな」と言っても、何が小さいのかって問題も出てくるし、まったくもって正体不明な言葉だよね。

あえて、最大公約数的なイメージで言わせてもらえるなら「『ＦＦⅦ』に入っていた本筋とは直接関係のないゲーム」とか、懐かしいところでは『リッジレーサー』の「ロードタイムにプレイできた『ギャラクシアン』」なんてあたりだろうか。

でも、よく考えてみれば、ちょっと変なことに気がつくよね？

少々単純になっているとはいえ、『ギャラクシアン』も最初は１本のタイトルとして堂々とゲームセンターに並んでいたのだし、『ギャラガ』もそうだが(これもミニゲームとして遊べたよね)、今や一昔以上前のゲームなんて、みんなミニゲームになってしまうのではなかろうか？

実はその通りもいいところで、『ギャラクシアン』や『ギャラガ』、はたまた日本で最初に大ヒットしたＴＶゲームである『スペースインベーダー』など、黎明期のアーケードゲームの容量は、せいぜい16キロバイト。大きいものでも128キロバイト程度のサイズしかないのだ（ちなみにこの当時のパソコンゲームはミニゲームなんて状態ですらなく、はっきり言って遊べる代物でもなかった)。また、ジャンルは違うが、もう少し後になって出てきた『ウィザードリィ』のアップルII版（オリジナル版）や初期のパソコンの有名なゲームもせいぜいが200〜300キロバイト。ＦＣ版の『ドラクエ』（Ｉ）だって128キロバイトないし、１ＭＢカートリッジとか偉そうに言っていたソフトだって、実は128キロしかなかったりした(容易に想像がつくだろうが、４ＭＢとか言って512キロバイトだったり、今思えばゴミのようなサイズだ)。

ともかく、10年ほど前のゲームの容量は、今のＣＤ－ＲＯＭを媒体とするＰＳソフトのサイズからすれば、ほんの一滴、まさに「ミニゲーム」。「小さい」の答えが「容量」であれば、昔のゲームは、すべて「ミニゲーム」なのだ。その程度の容量であればこそ、一気にロードしてしまって、ＰＳの弱点でもある「ロードタイム」中にプレイしてもらおうという考えも出てくるのだ。

ということが理解できたところで、もう一度、話を戻して「ミニゲーム」についてみていくと、おもしろいことがわかる。

古いソフト＝容量が小さい＝ミニゲーム。この理屈からちょっと考えれば、もう露骨にわかってしまうが「ミニゲームは単純だ」ということだ。これは『ＦＦⅦ』のものだろうが、『ドラクエ』のカジノだろうが、ともかくほとんどすべてのミニゲームと呼ばれるもので成り立つ理屈だ。

これがどうしてなのかというと、実に簡単な話で、それは「容量＝プログラムサイズが小さいから簡単なゲームしか作れない」ということ。これが真相だ。

このことを、小説にたとえるとよくわかるだろう。原稿用紙４枚しかない状態では、故・星新一氏のようなショートショートを書くことはできても、どう頑張ったって「戦争と平和」とか「大菩薩峠」みたいに長い話を書くことはできない。

ゲームの場合も、これとまったく同じで、128キロや256キロでは、どうしたって収まらない複雑なルールやグラフィック、テキスト（文字≒メッセージなど）が出てきてしまうわけだ。ちなみに収まらないのがルールの場合には、ゲームはプログラムであるという性質上、完全に入らなくなる。メッセージのように簡単に表現を変えたり、省略したりはできないからだ。

そしてショートショート１本では単行本１冊が成り立たないように、ミニゲーム１つでは、ゲーム１本が（商品として）成り立たないという状態にまで今のゲームは大きくなってしまっている。ミニゲーム１本だけなんていうソフトは、絶対に存在しなくなっているわけだね(『ナムコミュージアム』や『コナミアンティークス』『カプコンジェネレーション』などは、名作短編集という見方が適当でしょう)。

さて、しかしながら、ショートショートは長編とはまた違った独特の魅力があるのも、誰もが認めるところだろう。ミニゲームについてもこれと同じで、ルールは単純だけど思わずハマッてしまうものが多数ある。そこに、ミニゲームの商品価値があり、また、そもそもゲームというものの根幹が優れたアイデアにある以上、過去、現在、そして未来、時代を問わずミニゲームがゲームというもの全体にとって果たす重要な文化的役割がある。……わけなのだが、これが残念なことに、どうも「ゲームのパック＝ミニゲーム集」を実際の新作ソフトにしてみると、収録された全タイトルがおもしろくないと出費対効果の印象が悪いらしく、商業的な成功を収めるのが難しいようだ。先に挙げた「ナムコミュージアム」などの名作短編集も、結局はユーザーのノスタルジーに頼って売れているという側面は否めない。

……と、今まではされていたのだが、これがＰＳでは商品として（正確には商品の一部として)、成り立つケースが出てきたのだ。それが、今では極当たり前に売られていて、僕も作っている「付録ＣＤ－ＲＯＭ付き雑誌」だ。

いろいろな条件がそろっているから可能になったんだけど、まずなんといっても値段が安い（千円でオツリがくるんだぞ）！　次に「体験版」が基本的には主食になるので、ミニゲームはあくまでオマケ。「遊んでみて楽しければもうけものだ」くらいの軽い気持ちでみてくれる。言い換えれば、普通のゲームに入れたら怒られてしまうような乱暴な代物でも入れることが許されるのだ（僕がＤに入れている「電球ゲーム」とか「クイズ」とか「表紙パズル」なんて、普通のゲームソフトだったら、収録がためらわれるのは確かだ)。しかも、体験版（長編のさわりが読めるものと言い換えてもいい）が入っている雑誌の中にショートショートが入っているようなものだから、単純でハマるものの方が、バランスも取れてちょうどいいだろうということにもなる。つまり、ＤＰＳ－Ｄなどの付録ＣＤ－ＲＯＭ付き雑誌においては、「ミニゲーム」は十分に意味があるものなわけだ。

さらに、何本か作っているうちに僕もわかってきたことなのだが、この「雑誌付録に入れるミニゲーム」というものは、今までとはまったく違った作り方をすることが許される。「ちょっと荒くてもおもしろいからいいや」で入れちゃって(失礼！そんなつもりはないんだけど……誤解しないでね)、読者の反応を見ながら改良していくとか、毎回、少しずつ新しいパーツを付け加えて、だんだんとゲーム内容を充実させていく、ゲームの収録本数を増やすとか、まだ、今はやっていないけれど、連載でゲームの規模を大きくしていくとか、ともかく「継続的に出る雑誌」であることを利用した作り方も許される。

簡単に言えば、今までのゲームは「全部書き下ろしの単行本」だから、すべて完全に完成した形でしか出せないけれど、雑誌では「ここまでできて、これはこれで遊べるから遊んでみてね」という段階での発表ができるわけだね。非常に強いライブ感覚が味わえる。

で、今、この特性を利用してやろうと思っていることが２つある。

１つが、「Ｄ」の「電球ゲーム」で始めたんだけど、「たった１つの素材／題材を使って、毎回違うミニゲームを作り、どこまで続けられて、何種類が作れるか」ということ。我ながら因果なことを始めちゃったなぁと呆れることもあるんだけど（笑)、どこまでやれるかという挑戦的な意味では、作り手としてけっこう楽しんでます。

そして、もう一つがもっと遠大な計画で、まだ実行していないけれど「雑誌であることを利用した連載ゲーム」。過去にも主にパソコン系の雑誌でそういうものはあったけど、もっと違う方法論を、今、模索している。それにふさわしい題材も考えなければならないだろう。

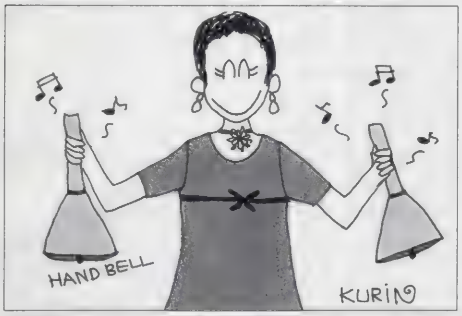
と、こんなこともできるんだから、ミニゲームもなかなかエライし、捨てたものではないと思うのだ。これからも、この新しい可能性を追求しながら、僕はいいミニゲーム作者であろうと思います（笑)。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGはOK！「GT」はちょーバリバリOKです(笑)。

★国際A級ライセンスを取った気分!!

4月上旬の週末はお天気にも恵まれ、そこかしこで桜のお花見日和でしたね。青空を仰ぐとそこは春霞……。中学1年生の最初の現国の時間に「春霞」の話があったのを思い出します。作者の名前もタイトル名も覚えていないけれど、「春霞」という言葉に初めて出会ったインパクトと言葉の響きが美しかったせいもあって鮮明に記憶に残っているのです。私はその当時窓側の後ろから2番目の席。窓から見えるグラウンドには満開の桜が風に揺れていました。のぉ～んびり外を眺めながらの授業。その桜はまさしく〝春霞〟さながらだったから、あのふわぁ～としたなんともいい雰囲気が心地良かったことが忘れられません。そして、桜吹雪に吹かれたあとは木々の萌木色の新芽が次から次へと芽生えてきました。なんかうれしくなっちゃう季節です。



イラスト／よしきくりん

そういえば、友だちの結婚式で余興をやることになり、なんとハンドベルに挑戦することになりました。練習をするためにカラオケボックスを借り切って練習！　練習！　何の曲を演奏するかって？　そりぁこの曲しかないでしょう。「結婚行進曲」じゃなくって「水戸黄門」でしょう!!　♪人生楽ありゃ苦もあるさ～♪　ね、晴れの門出にふさわしい曲でしょ？　まぁ、カラオケボックスでハンドベル練習している人もあんまりいないと思うけどねっ……結婚式当日はがんばりますわ！

そうそう〝よしきくりんソロアルバムCD〟のレコーディングですけど、こちらは次号でたっぷりとお話しますのでお楽しみにぃ～!!　さて、今回のゲームレポートは「グランツーリスモ」第3弾。これまでもいろんなタイプのRCGをプレイしたけど、走りのテイストに関していうと『GT』の方が本物っぽい感じはしますが、私は個人的に『リッジレーサー』の感覚が好きですね。でも、今までのゲームと大きく違うところってA級やB級ライセンスを取得できることではないでしょうか。これはおもしろいシステムです。みなさんもご存じの通り、私もBライ取得者のひとりですけど……そのうちAライも取りたいよね。そのためにはジムカーナなどにもっと出場しなくちゃ。それからサーキットライセンスも取らなくちゃ。まぁ、とりあえずゲームの中で「Get!!」するかっ。ちょっと難しそうだけど、あくまでも気分は(!?)国際A級です……ハイッ。それにしても「GT」の車のボディや窓ガラスの映り込みなどは本当にリアルできれいですね。さぁGWにはライセンスGet!!　できるかなぁ……!?

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

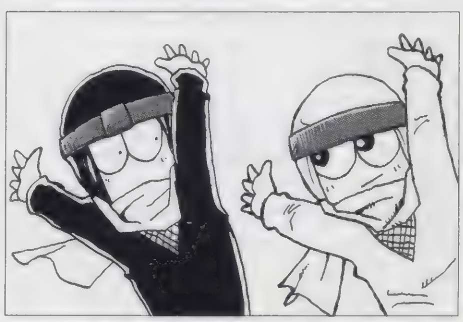
林田篤 プロフィール たまに電撃PS編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。最近は、「ヘリタコぷーちゃん」について、「あれはオマエのライバルだろ」と聞かれる。

★良いと思ったことは自信を持ってマネをしよう

僕の場合、朝、起きて一番最初にすることは、TVをつけること。NHK、もしくは民放のニュースを見ないと、なんか落ちつきません。たぶん、今年の冬は大雪の日が多くて、通勤に使う電車がちゃんと走っているのか確認しなくてはけない時期があったので、そのときについたクセなのでしょう。でもまぁ、会社から部屋に帰ってからも、就寝まではだいたいTVがつけっぱなしなので、単にTVが好きなだけなのかもしれませんが（笑）。

さて、平日にそれだけTVを見ていると、やはり気になるのがCMですか。僕は、自分がアタマ良くないことを自覚しているので、日本のTV－CMが得意とする、「商品名連呼型CM」は、なんかバカにされてる、もしくは単にバカみたいなので、「かなりキライ」です。最近のCMはこのタイプのものが多く、友だちに「アレは許せないよな。CM作家とかいう職業があるのかは知らないけど、恥ずかしくないのかな」などと話すと、「CM作家がいたとしても、ほかの何かと兼業だろうし、向こうから見ればやれ育成シミュレーションだ、ホラーアクションだって、ゲーム業界のことも言われているかもよ」というキビしい意見。それでも突っ込んで話していくと、「思春期の学生みたいだな」などと、からかわれて終わり……。それで、晴れない気分でTVを見ていた週末、TVアニメの番組の間に、アニメキャラクターのデザインされた靴のCMをやっていました。このCMが、最後に商品の靴を「大切にしてね」というのを見たとき、僕は正直感動を覚えました。この消費社会で、しかも景気を回復しようとするさなか、「みなさんガンガンお金を使いましょう！」とか、ダメなトコロだけ肥えたオッサンたちが、呪文のように唱える中、消耗品である靴のCMで、あんな良いものが流れますかね。そのことだけでも、アナーキーな僕は好感を持つのですが、これはまぁ、そんな次元の話ではありません。

TVのインタビューで、「スポーン」のフィギュアが大人気であることを、トッド・マクファーレン（コミックの原作者で、フィギュアもプロデュースしてる人）に聞いたら、「良いものを作れば、みんなはちゃんと買ってくれるんだ。儲けに執着していたらダメだけどね」みたいな話をしていて「日本人（僕もだけど）はマネがうまいんだから、こういうところをマネしなきゃダメだな」とか思いましたが、同時に「マネをするべきオトナ」も、今もちゃんといるんだなぁと思いました。



イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ。

★中古販売問題を考えてみる(第5回)

新しいノートパソコンを手に入れました。といっても中古なんですが(なにせフリーになりたてなもんで)、SONYの「バイオノート505」という超薄型モデルです。なにしろ軽いモデルで、昨年清水の舞台から飛び降りる気持ちで購入したパワーブック2400より大幅に薄くて軽いのです。

私は自他ともに認めるMac派ですが、持ち歩くのはこれにかないませんね。デザインも秀逸ですし、機能もモバイル用と割り切れば十分です。アップルさん、こんなコンセプトでパワーブック作ってくれないかなあ。

さて、東京ゲームショウのレポートで中断した連載「中古問題を考えてみる」を進めましょう。ゲームショウの会場に行った方は、通路にずらっと貼られた「NO RESALE」のキャンペーンポスターをご覧になったと思います。「ソフトウェア業界を挙げて、無許諾の中古ソフト売買の廃止を目指すぞ!」という決意表明でした。

この連載の1回目にもちょっとお話ししましたが、キャンペーンの趣意書から抜粋して、もう一度メーカー側の言い分をまとめてみましょう。まず、キャンペーンの趣旨ですが、「ゲームユーザーのニーズを十分に満足させる新作タイトルを供給していくためには、開発資金を回収する新品ゲームソフトの販売機会を確保することが急務です。中古ソフト売買の現状とゲームソフトのデジタル著作物としての性格、メーカーが有する知的財産権等を広くご理解いただき、無許諾の中古ソフト売買を廃止していこうとの狙いから当キャンペーンを実施します」としています。

この現状として「96年の市場での新品ソフトウェアの売上本数8,114万本、市場売上金額5,292億円であり、一方、中古ソフトウェアの販売数量は約4,800万本、中古ソフトの価格は新品ソフトに対して平均57%のため、金額にして1,793億円と推定されます。仮に中古ソフトウェアとして販売された本数すべてが新品ソフトウェアとして販売されたと考えた場合、新品市場において3,130億円以上の販売機会を失っている計算になる」と、その損失の大きさを訴えています。

この計算にもとづいて「この中古ソフトウェア4,800万本の売上については我々ソフトメーカーは何らの還元も受けておらず、このような状況が今後も続けば、開発資金を十分に回収できず、新作の開発が滞ることになります。このように、無許諾の中古ソフト売買がゲーム業界の健全な発展をいちじるしく阻害していることは間違いありません」と結論づけています。

え、難しかったですか? まあ、簡単にいうと「もし中古販売がなかったら、もう3,000億円くらいは売上があったはずだ。このもうけがないと、もうおもしろいゲームを開発できなくなる」というワケです。会場で配布されていた公式ガイドブックにもマンガ入りの広告が載っていて「このまま中古ソフトが流通したら、つまらないゲームばかりの世の中になっちゃう」などと書かれていました。

ここまで読んでみて「なんか論点がちょっとおかしいぞ」と思いませんか? 「中古が売れた分を、新品が売れたとして換算してみると……」という計算自体が変だと思うのですが。中古車が売れた分を、すべて新車が売れたとしないと、もう新車の開発費は出ません」なんていう計算はありえませんよね。

ここで誤解のないように申し添えておきますが、私は「ゲームソフトの著作権を守り、ゲームを文化的な著作物として後世に残そう」という立場を堅持しています。このコラムをはじめ、すべての著作、記事を通してこの姿勢を崩したことはありません。この話題で問題としたいのは、中古販売が諸悪の根元であるかのような表現なのです。

理想からいうと、本当におもしろくて絶対に飽きないゲームソフトばかりなら、誰も手放さないので中古市場は存続できませんよね。ところが現実は目先の収益重視のソフト開発を繰り返し、市場ニーズに応えられないレベルのゲームソフトを乱発したことによって、流通在庫の過剰を招くケースが非常に多かったのです。これが中古市場を含む裏流通に大量に流れて、この市場を活性化させる原因の1つとなったことはお話ししましたよね。

ですから、現在の状況はある意味ではメーカー側が「自分でまいたタネ」から起こっている、ともいえるのです。もちろん、すべてのメーカーやソフトがそうだといっているのではありません。しかし、昨年1年だけとって見ても、これに該当するようなソフトが数多くあったと思いませんか。

著作権保護を建て前とするのなら、本当の意味での著作者、プログラマーやデザイナーをもっと優遇するべきでしょうし、ゲームソフトそのものも著作物としての地位を確立すべく努力すべきです。現在のゲームソフトが置かれている現状は、ほとんど雑誌のような消費メディアとなっています。こうした現状にはほとんどフタをしておいて、中古販売が良いゲームソフト制作の最大の阻害要因であるかのようなキャンペーンをうつのは、ちょっと筋が違うのではないかと思うのですが。

■以前、友人のプログラマーと「究極のゲーム」について話をしていて、ウインドウズのオマケについているカードゲーム『ソリティア』が究極に近いのでは、という話になりました。シンプルで飽きないということもありますが、「全世界に普及したら、ロイヤリティっていくらになるんだろう」という話になったのですが、知っている人います?



イラスト/菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

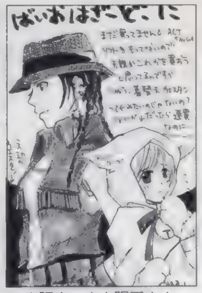
春はいいですねぇ〜いつもの8倍眠れます。さて眠るといえば夢ですが、人の夢と書いて儚い。来る夢来る人で来夢来人。良い話です。関東ローム層にも聞かせてあげたいものです。

PSの奴隷は男は度胸、女は愛嬌、悲しい宿命の私は不況……なんていう笑点のネタのようなギャグを思いついてしまったPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページであります。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。なんでもアリです！　なのでこの春、ハガキにチャレンジです！

あぁ～もうやめてぇなぁこの旅。大体、天竺へ行くのなんてムリだったんだよ。ったく。御師匠さんも強情だからなぁ。オレは基本的にサルだから、電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷は略して「DPSど」。11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックを楽しんでるだけでいいんだよなぁ。ウキッー！　やっぱり世の中、ゲームだよな。どう考えても。「元祖　西遊記－スーパーモンキー大冒険－」ぐらい広いからなぁ世界は。歩いてインド行くのはキツイって。まじで。

パンジーの花言葉は大興奮…ってウソ。実は水戸黄門

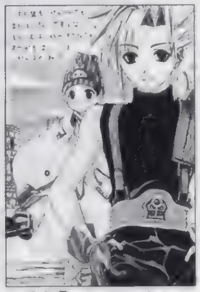
の印籠っていうかそりゃ花言葉じゃないって。ね？　花を探しているんです！　なぜなら、花の子だから。

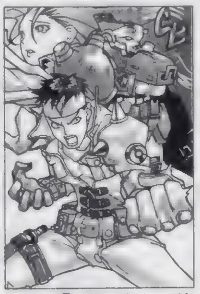

▲大阪府　水上陽平さん：猫耳ローブは……確かに、あったらファン倍増？


▲東京都　山師さん：人数キビシイですよね。ヤッパリ。みんな揃えたいです。


▲群馬県　拝卯月さん：おしおきです。必殺です。悲しい宿命です。ひゅるる～。


▲福井県　はせがわ皐仁さん：違う曲で踊りたくなりますよね。


▲兵庫県　SATOMIさん：ガンバリましょう。それが勝利の鍵です！

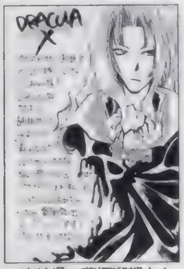

▲山口県　DDTさん：グラフィックバッチリなんですが……大味ですよねぇ。



▲大阪府　雛瀬ユキさん：夢中になるのはいいことです。何かが始まりますから。



▲神奈川県　紅月朽葉さん：美形キャラ勢ぞろい。社長だけあっけないですよね。



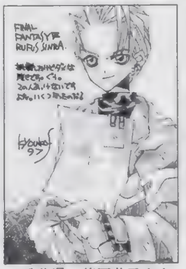
▲宮崎県　草椰瑠都さん：いいですよね。全員耽美ですから（笑）。



▲千葉県　ちったんさん：おめでとうございます！　奥が深いですよね。



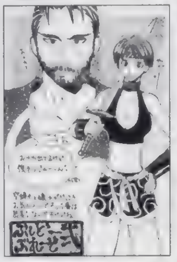
▲大阪府　葉月あおりさん：SS版は絶賛発売中です。デキいいです。



▲千葉県　柴田恭子さん：年齢程度のデータは欲しいですよね。


▲長崎県　川原瑞穂さん：OVAいいですよね。登場人物多すぎですけど。


◀大阪府　キノピコンさん：みんなで力を合わせて戦わないと。


▲愛知県　とものさん：一撃の快感！　にしてはみんな軽装ですよね。



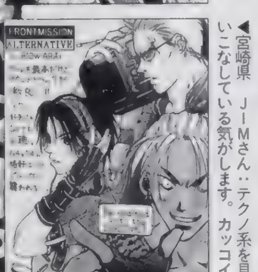
▲福島県　ユズコさん：自由度高そうですよね。男女どちらも育成可です。



▲大阪府　えんぢまるさん：基本的に逃げですよ。ソレが忍びです。

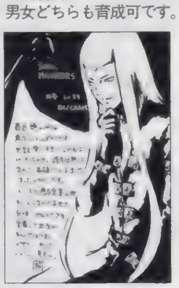


▲群馬県　沢瀬ゆうさん：おめでとうございます。レッツゴーです！



◀宮崎県　JIMさん：テクノ系を見事に使いこなしている気がします。カッコイイです。


▲東京都　藤神哉也さん：スゴイですよね。4年前には予想不可でした


▲大阪府　昭直利さん：コダワリ始めると時間がかかりますよね。


▲群馬県　伯楽天さん：フードサックは分かりにくいですよね。



▲大阪府　キノピコンさん：半獣人の方がいいですよねぇ。完全より。

「気功パワーでどーのとか、ピラミッドパワーでどーとかってアイテムが売ってるじゃないですか？　アレってどうなんですかねぇ？　いや、実は親友がはまっちゃってて、困ってるんです。お金も結構つぎ込んでるみたいだし。私が「あまり意味無いんじゃない？」とか言うと逆ギレして、もう止めようがありません。こういうのは放っておくしかないんでしょうか？」神奈川県　方天左翼さん：

その手の「信じる」ことで初めて効果の表れるアイテムは……ある意味、疲れた心を癒すのも確かです。ですが、あまり行きすぎてしまうと本人が「信じる」ことから始まっているだけに、誰にも止められなくなってしまうことも多いワケです。そうなったら大変。本人自身が気づくまで、止めようがないのです。これはもう……どうしようもないです。ソレこそ、ものスゴイパワー（時間）が必要になります。その人のコトがスゴク大事なら踏み込んでいくのも手ですが、大人のしかも専門家でさえ引き戻すのは難しいのが現実です。まあ、彼女の場合、まだ軽傷だと思われます。彼女にとってその「アイテム」によって埋められたのは心のどの部分なのか？　彼女が自分1人で解決できなかった問題を解く手助けは出来ないのか？　あくまで、自分が出来る範囲で考え、行動してあげるのがベストでしょう。とにかく、要注意はこれはとても難しい問題だということ。ある程度ガンバってみてどうしようもなかったら……まあ、放っておくしかないかもしれません。冷たいようですが。これが、イケナイ宗教だとか、危ない薬だったりしたらもっと早急に深刻に考えなきゃだと思うんですが。

「大好きなマンガのキャラにもうメロメロです。自分でも変だと思うんですよ。でも、1コマ1コマに一喜一憂しちゃって……。バカ……みたいですよねぇ……。ハァ。こういうのってヤッパリ普通じゃないですよね」茨城県　ソトウリュウさん：

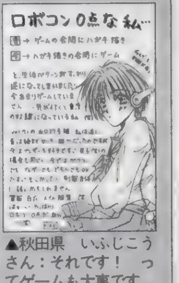
キャラにメロメロ……確かに普通ではないのかもしれません。でも……グッと来ちゃったモノはしょうがないですよね。結局……最後は楽しければOKなんだと思います。自分の好きなことをガマンする。ソレはソレでOKなんですが、きっとどこかでストレスが溜まっているハズ。ガマンして生きるのがイケナイワケじゃないですが、長時間続けていると疲れるのは確実です。歳を取ってから壊れるとかなり熱くなること間違いなし。最初から少しずつメロメロの方が……いいような気がします。自分に正直に。ガマンも大変ですが、こちらも大変だったりします。

ロボコン0点な人

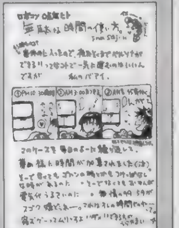
遥かなる旅路の果てに

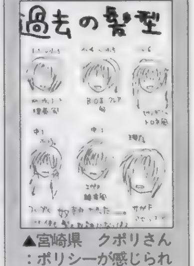
なんか最近、目玉ソフトってのがなくて寂しい。　（ほ

今回は、残念ながら「おお、これは！」っていうゲームにはありつけなかったです。でも、特に真剣に遊ぶつもりはなかった「編組」がかなり楽しめました。なんだかんだ言っても、取りあえず遊び始めてみればちゃんとハマってました。FX版で遊び尽くしたと思ってたけど、やっぱ面白いですわコレ。それなりにイベントも増えていて、最初のプレイはダレずに遊べました。「編バトラー・スペシャルエディション」もかなりいい感じに仕上がってます。ところで、ほったらかしにしておいた女の子の感情度の下がりっぷりが、FX版より激しい気がするのは気のせいでしょうか。長いこと遊んでなかったからそう感じるだけなんでしょうかね。ちなみに同梱のドラマCDはまだ聞いてません。本当はこっちが目的で買ったんだけど、ゲームが楽しかったのでスッカリ忘れてましたよ。ま、さすがに2度3度と遊んでるってワケじゃないけど、名作はいつ遊んでも名作だったということで。それにしても今後、めぼしいゲームが出ませんね。さすがに決算期を過ぎると静かだ。出費を抑えられるのは嬉しいけど、チト寂しいですね。



▲秋田県　いふじこうさん：それです！　ってゲームも大事です。


▲福井県　はせがわ皐仁さん：床部ライターもそんな感じです。



▲宮崎県　クボリさん：ポリシーが感じられてOKです。

てました。「マイト～」に比べると、確かに地味だし、いろいろ頑張ってるけどまだまだ子供向け番組の枠に縛られてる感じを受けたし（これは先に「ガガガ」を見たせいもあるだろうけど）、相変わらず作画のばらつきは酷いしで全体としてなんかこじんまりとした印象だったけど、それらを補って余りあるくらい話が自分好みだったです。あれだけの数が登場するAI刑事たちの性格もちゃんと描き分けられてるし。あとそれから、これが一番重要にして最大のナゾなんですが、とにかく勇太くんが可愛いかったです（笑）。別にショタっ気はないはずなのに、どういうワケかすっかりメロメロです。ああ、リアルタイムで見ていれば、今頃同人誌買いあさってたのにぃ（ダメ過ぎ）。それはともかく、「ブレイブ・サーガ」が原因で始まったこの勇者紀行も、これで最後です。っていうのも、実は……

「編組」はオレも買った。なかなかだよね　（続く・ほ）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です　あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

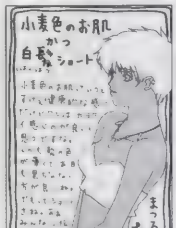
遅いっすよ原稿……といってもキミは電撃ＳＳで「完結編」のライターだからなぁ。（魔）

愛の勇者紀行第2回：【前回までのあらすじ／理由はともかく、私はタカラの「ブレイブ・サーガ」に期待することにした　しかし、知っているロボットが「ボトムズ」しかいないため、少しでも楽しむために(ち)さんに「マイトガイン」のビデオを借りてみたら、思いの外面白かった　ので、引き続き「ジェイデッカー」を借りて見始めたのであった……】さて、前回は「ジェイデッカー」の最初の方を見た時点で書いたのですが、その後最後まで一気に見ました　結果としてこれが私の心にクリーンヒット　なんかメチャクチャ面白かったです。基本的な展開が前に見た「マイトガイン」とほとんど同じ（主人公ロボが途中でリタイアして替わりのロボが登場して主人公ロボ復活してその2つが合体して……）なのはアレでしたが、話が面白かったので良しでしょう。「マイト～」はサラっと流しながら見てたのに対して、結構真剣に見

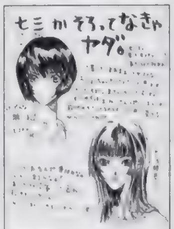
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

任天堂が書き換え用ソフトの『平成新・鬼ケ島』をSFCのROMカセットで出すとか。ローソンで書き換えた人は、数か月の差で泣くハメに……イイ商売してるね……。（中）

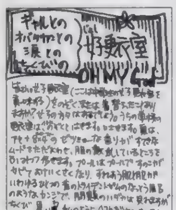
最近、インターネットの楽しさにやっと気づいたりしてます。ていうか、ここでの話のネタを探すのにはもってこいなんだよね。たとえば気になるタレントを見つけたら、その名前で検索をかければ、それについて書かれているHPが見つかったりするわけで。TV見てて、「あっ、このコいいじゃん」と思ったら、そのCM名から探してタレントの正体を調べられるしね。実際、電撃N64編集部で"GOAのCMで、「GOAください」って言ってる女の子誰だっけ?"という話題になり、調べた方法がこれだったし(笑)。あと楽しいのは、まさかこんな細いネタで検索に引っかかるとは、というマニアックなヤツを発見したときね。ずっと前に話題にした、ドミニク＝モセアヌ(アメリカ体操界の安達祐実(笑)。オリンピックでアメリカをピンチに追い込んだことで有名)で検索したら、それでHP作ってるヤツがいたからねぇ。そこには彼女が出演してる子供服メーカーのCM写真、彼女の自伝(まだ15歳だろ)もアメリカから取り寄せて紹介したりと、ホントようやるわって感じだぞ(ちなみに最近のモセアヌちゃんは悪い感じに成長期に入ってる模様。少しやせないとヤバいぞ)。まあ、そんなわけでインターネットはイイんですが、じつは家にはその設備はまったくありません。じつは編集部のパソコンでやってたりしてるんですねぇ。サーバーに直結なんで電話代の心配はないし、まあこれも仕事だし、しかたなく(笑)。



▲埼玉県　まつるさん：逆な感じがいいですよね。イメージと違って。

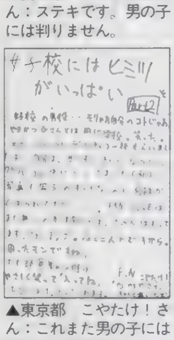


▲熊本県　つぐみさん：髪型にはこだわらないと。大事ですよ。きっと。



▲愛知県　ちりがみねさん：ステキです。男の子には判りません。


▲岡山県　樹宮匡平さん：場所にハマルととんでもなくイカシますよね。



▲東京都　こやたけ！さん：これまた男の子には判らない世界です。



▲東京都　氏江冴さん：いい友人ですねぇ、チラチラしちゃいます。


▲愛媛県　如月二月さん：１プレイ200円はキビシイです（笑）。



▲東京都　スティーブンさん：何故泣くのか犬よ。って感じです。

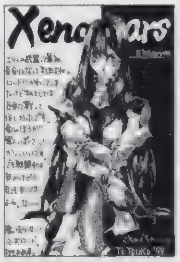

▲群馬県　みさわくんさん：あまり揺れません。クラウドも剣あまり……。



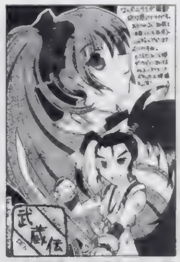
▲宮崎県　八房七支刀さん：レベルアップが楽しいゲームです。



▲福井県　天竜雨傘さん：フェイはチュチュと遊んでいれば……って。



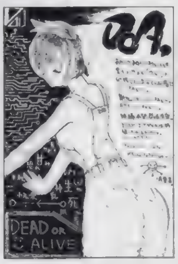
▲静岡県　テツコさん：シャープで良かったと思いますけどね。



▲静岡県　彪虎さん：顔がギャグ入ってるのもカワイイですよね。



▲兵庫県　YASさん：そうですね、単語は難しめですけど。



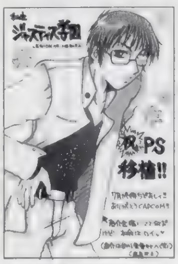
▲福岡県　ホルヲさん：きっとあの胸やコスチュームのために命を……。


▲京都府　月子さん：買ってどうでした？　後悔は無いと思いますが……。


▲奈良県　藤野ケイさん：演技も「１」よりとんでもなくレベルアップ！



▲徳島県　わたろーさん：デキは……どうなるんでしょうねぇ？

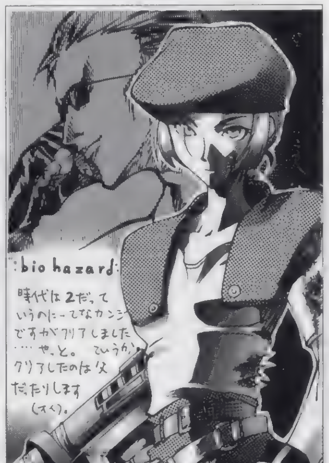


▲東京都　風間アラシさん：嶋本和彦デザインオリジナルキャラもいます。



▲神奈川県　沢井ユリさん：まあ、オマケですし。かなり。ウラワザ？

▶茨城県　美波さん：自分でクリアするとさらに……感動が……。




▲岡山県　のぶすけさん：特に「ソウルハッカーズ」フッシュはスゴカッタです。



▲長野県　湖山たみさん：ですよね！　「2」きっと、多分……まだ謎です。

▶大阪府　寛智也さん：たまにやるといいですよね。



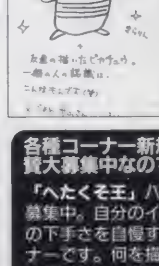
まんが「風上司」（昔からよくある話ですね　足下には気を付けましょう）



★★ゲームライター講座★★

「ゲームライターの趣味はやはりゲームなんでしょうか?」栃木県　なおたん

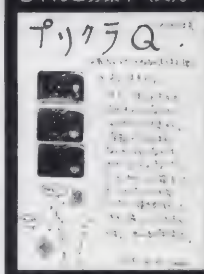
そうです(キッパリ)。ソレは絶対です。仕事でボロボロになって編集部に２日泊まった後でも、家に帰って最初にするのはゲーム。PSでもSSでもN64でも、とにかくナンでもゲーム。やります。



◀山形県　小豆南瓜さん：これはこれでカワイイです。「ひかちゅう」って感じでしょうか？

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

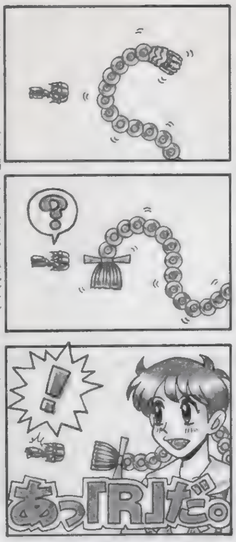
「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。**「プリクラQ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！**「カラオケGO」**かなりちゃんと募集中（笑）。



▲北海道　シャルのさん：人数いると楽しいですよね

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています　今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるフレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

春の新番組も始まり大変な（ち）です。何しろ1週間の本数が多すぎます。まだ見ていないモノもいっぱいですね。とりあえず、「トライガン」「ネオランガ」「カウボーイビバップ」あたりがなかなかのデキですのでオススメです。話題の「センチ〜」も作画が良くていい感じです。何よりキャラがオリジナルに似ているところがポイント高いでしょう。でも、大河作品が少ないのが寂しいところかも、その点も含めて「ネオランガ」「カウボーイ〜」あたりは期待なのですがね。まだ見ていない「サクラ」「ＹＡＴⅡ」等々の感想は、またいずれ。

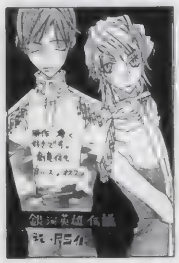


まんが／田中まさし（三つ編みから触覚へ。進化です）・イラスト／ＮＤＯ

ランキング発表

305：のぶすけ
290：週末の怪人
275：紅月朽葉、RATA
270：矢渡、山師
265：ごぢうり
245：雛瀬ユキ、柴田恭子
240：祥人
230：水鶏、佐伯まさめ
225：TOMY
220：むにゃん、田中将司
210：瀬山たみ
200：走馬あづみ、櫻漬
：美波
195：都賀渉、S・風雅
190：広瀬川秋人
185：えんぢまる、卯月渉
175：有、NAKO
170：とりお
165：リンチンチン
160：雨宮五月、猿豚斑
：北原鐘光
155：はせがわ卓仁、東本夕夜
：山口27号

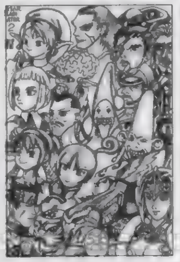
●150：小林恭介、眠るカバ、バー子、●145：市藤にたか、めもるん、いわきゆーし、太一、●140：深野樹里、●135：谷川蛍雪、清和日和子、クラゲ2号、かへえ、●130：古川赫色、香月りん、●125：想あたみ、月子、如月龍牙、藤野ケイ、ともの、辻槻景太、●120：ちったん、遠瀬宵、●115：荒華、カジサトコ、小見幸子、●110：飯鋼、藤神哉也、いふじこう、バグ12匹、SATOMI、●105：十槻久也、楽柚、小菌まり●100：杜漣司、K450、真宮まゆ、ユドウフ、水荻巴、如月二月、●95：望州あゆら、児玉啓太、樹塚智、わたなべつとむ、うに、彩軌彼方、タカハシヂュン、えんぜるぼーい、スティーブン、浅薙柚椰、●90：水輝立、白羽優希、日下部案、暮新、日向アキラ、●85：高橋智子、HAPPY、大和飛鳥、天海十流、鯨子、荒川政子、いちがやまみ、●80：瀬鈴、遠藤和子、えーる、成瀬祥雄、葵龍ひなき、綾千、麻宮透、月旅行物語、●75：桐生雅士、浅倉沙霧、大類敦士、麻里呼騎士団、かうち沙耶、蒼月、なみなみ、卯月零哉、ホルヲ



◀宮城県　カジサトコさん：キルヒアイスが生きていれば……。です



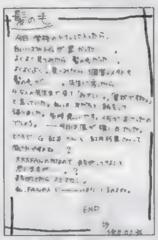
◀静岡県　やまぴーさん：きっと更にいいキャラが登場しますよ。



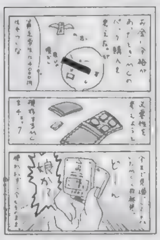
◀秋田県　コケ老人さん：「2」移植されるといいですよねえ。



▲鳥取県　はにまるさん：何人です？　何人に乗れました？



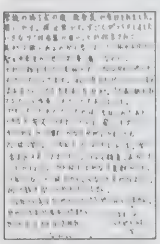
▲福島県　イチヒサカエさん：怖いです。髪の毛は怖いですよね。



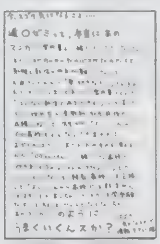
▲茨城県　夏初月さん：コレクションですし。カワイイですし。



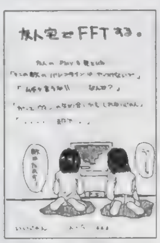
▲東京都　山師さん：でも便利なんです。かなり便利なんです。



▲大阪府　小林昴さん：熱いです。男同士。その後は……。



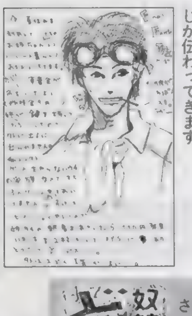
▲東京都　松岡晶羅さん：やる気次第な気もします。本当に。



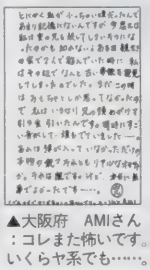
▲東京都　夜里るあさん：却下でしょう。ダメなモノはダメです。



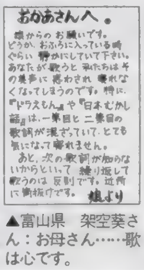
▲福岡県　毛の靈さん：彼らかなりタバコ吸いそうです。



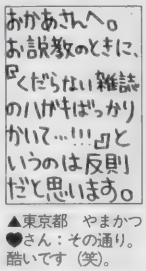
◀北海道　ネコ道さん：その時間の感じが伝わってきます。



▲大阪府　AMIさん：コレまた怖いです。いくらヤ系でも……。



▲富山県　架空葵さん：お母さん……歌は心です。



▲東京都　やまかつ♥さん：その通り。酷いです（笑）。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは5月5日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュプリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？　らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。初のクエストでギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことになる。キューと共に敵陣へと突っ込んだボクの前に2人の騎士が立ちはだかる。

「永劫たるラシェントの業火よ！そしてアルカディアの丘を斬る風よ！我は望むモノ、いでよ！その力で望まれるままに！」
ズォ！
激しい火焔の渦が周囲に巻き上がる。実を言えばこれほどムチャな火の術はボク自身も見たことがない。赤と青の騎士は抗術騎士という術に対する耐性を上げた騎士らしい。多分、この程度の術は耐えてくれるだろう。
「キュー、グランハウンド！」
ゴオオオオォ！
地面が激しく振動する。
「駆けるよ！」
フルパワーの滑空で一瞬のうちに間合いを詰める！
「オォォォォォ！」
自分でも気が付かないうちに唸り声が漏れる。2つの呪文によって2騎士の周辺は炎と地震で激しく荒れていた。炎で融ける大地が、激しく揺れる！
ー正面、赤の騎士来ますー
ガキィィン！
術のムチャな威力に明らかに戸惑っている剣先を跳ね上げる！　大して力もなく、剣技もメタメタのボクでもキューの増幅能力によって一流の騎士と互角以上に渡り合えている（らしい）。
「とりあえず動けなくなってもらうよ」
ボキッ……
「グッ！」
両手両足の骨をすみやかに折る。さすがに動けないはずだ。
ビュオッ！　ギィン！
炎の中を青の騎士が斬りこんできた剣を弾き、打ち据える。
「ごめん。急ぐからさ」
兵庫県　クーロンさん：



◀神奈川県　有久翼さん：戦いは更にヒートアップ？

ハードの神様の犬Σ

オレがルリルリの人形を買ってニヤニヤしていたそうですが、身に覚えありません。失敬な！　むむぅ、（さ）ってば真実を膨らませすぎ。オレはニコニコしてただけだ（苦笑）。ムカついたからNEC配列のキーボード動かしてやらない。（犬）

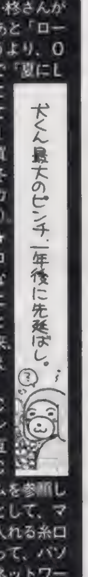
イヤになっちゃうね、（さ）の組み立てパソコン。見積もったオレが言うのもなんですが、PentiumⅡ（333MHz動作）＋メモリ128MByte＋ハードディスク8.4GByte（合計14.7GByte）その他一式揃えて15万しないなんて、いい時代だねコリャ。あまりに快適で自己嫌悪に陥っちゃいます。1年前は、20万かけて7割程度のスペックだったのに、MYパソコン（涙）。はふぅ、パソコンなんてそんなものだけどさ。

さて、前号で「4月からの新番は……」という悲観的なコトを書きましたが、前言撤回っす。私的には、野球が観れるだけで幸せだし、サッカーのワールドカップもあるし、秋までは「スポーツ観戦三昧でいいか」と思ってたんですよ。ところが「ロスト・ユニバース」が……ミリィが……柊さんが……うひょ。すみません、弱いんですオレ（笑）。あと「ロードス島戦記」も。これはＴＶシリーズが好きというより、ＯＶＡが観たいという衝動に駆られましたね。ＣＭで「夏にＬＤボックスが出る」なんて宣伝されちゃ、買わずにいられまへん。なにせＯＶＡは、12〜13話だけ観てないんですよ（涙）。……ってことで、引っ越しが1年後に延びたため「ロードス」のＬＤボックスは買っちゃいます。決まり。断言しましょ。これで、冬馬さんのディードリットと榊原さんのレイリア（カーラ）に会える。でも、アシュラムは筋肉マン（汗）。

★ソニーまでもがマイクロソフトと……あうあう★

みなさん、もうご存じですね。ソニーとマイクロソフトが、パソコンとコンシューマＡＶの技術的な相互ライセンスを供与すると発表しました。傍目にはパソコンとＡＶ機器の話題であって、ゲーム機とは無縁なことだと思うでしょうが、これは近い将来、なんらかのカタチでゲーム機にも多大な影響を与えかねないプロジェクトだと私は睨んでいます。

それぞれの機器を制御するＯＳは Windows ＣＥ（以下ＣＥ）を採用し、異なるメディア間のコントロール、インタフェース仕様、ソフト面での相互互換をＣＥで何とか……と企んでいるようです。ＣＥの詳細については岩崎氏の過去のコラムを参照してくださいね。さて双方の大まかな狙いとして、マイクロソフト側はパソコンに家電を取り入れる糸口に。ソニーはデジタルＴＶの主導権を狙って、パソコンとの容易なインタフェース、ホームネットワークのサポート、あらゆる映像フォーマット（480プログレッシブや1080インタレース）などをサポートすることで、次世代デジタルＴＶの「強力な売り文句」を得られるかもしれない。とくにソニーは、混沌とした次世代ＴＶ市場の主導権を握れる可能性があるだけに、成功すれば他社に対して大きなアドバンテージを持つことができる。こりゃ、おいしいよね。で、ソニーがデジタルＴＶのスタンダードを確立することができたら、コンシューマゲーム機も大きな仕様変更を迫られる。なぜかって？　それは、ゲーム機がＴＶの映像フォーマットに沿って設計されている以上、ＴＶのデジタル化に合わせなければいけない運命にあるから。しかも、パソコン市場を視野に入れると、ゲーム機の未来像は……。　つづく。





◆今はこれだと思うのです◆

今回は、（さ）がソッコンになっている「オラタン」のネタがいっぱいあるので、前フリなしていきなり本題です。

まずは、前回に引き続き特殊技の出し方を紹介します。とは言ったものの、このゲームには隠し技がいっぱいあるんです。1機体に1つ以上はあるみたいですよ。さて、新機体のスペシネフとエンジェランの特殊技を教えます。スペシネフは、通称“デスモード”と呼ばれているものがあります。これはゲージが満タンの状態でスタートボタンを2回押すと発動。発動から13秒後に自爆します。しかし、その間は無敵（ダウンはする）で、攻撃力もパワーアップします。まぁ、一発逆転を狙って出すのが良いでしょう。エンジェランは、しゃがみ入力（両レバーを内側に倒す）＋スタートボタンで、パーフェクト勝ちしたときの勝ちポーズと同じ、天使のように大きな羽が生えます。発動すると一定時間は機動力と攻撃力がアップ。特に機動力はすさまじく、ダッシュ距離や滞空時間も長くなるようです。ただし、この天使状態になると体力が現在の50%になってしまうので、使いどころが難しいかも知れません。さて、今回はここまで。次回はグリスボックとライデンです。

ると思う。多分。終わり。（ほ）……余った。こういう中途半端な量の話題って困るね。2本分使うには長すぎる、1本で済ませるには短すぎる。まさに帯に短し襷に長しって感じで。いや、「ジェイデッカー」はこないだ見たばかりだし、とても面白かったので感想を書こうと思えばこんなネームの3〜4本くらい簡単に埋まりそうなんですが、さすがに4年前の作品に対してあーだこーだ長々と書いてもしょうがないし。うーん困った。どう埋めましょう。そうだ！　突然ですが前回のお詫び。前回「マイトガイン」が6年前の作品と書きましたが、これは5年前の作品の誤りでした（98年現在）。読者および関係者の皆様には多大なるご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びいたします。前回のお詫び、終わり。……って、まだ余ってるね。ま、無事他のシリーズを見ることができたらまた報告しますんで、今回はこの辺で　（ほ）

来月あたり何かが起こるってウワサがあるよね。マジで（魔）

原稿書くの忘れてたね。……まったく（魔）

さて、現在進行形ではまっている「ドラゴンフォースⅡ」ですが、指揮官だけになったら飛び道具系のザコでチョボチョボ削っていく戦法（「Ⅰ」の時もやってた）をしているとこちらの損害は少なくてすむんですが、時間がかかります。で、その合間に「スラムダンク」読み始めたら、また止まらなくなってやんの（バカ）。やっぱりいいよ。最初から読み返すと特に。あ〜あぁ……早く第二部始まらないかなぁ。こないだのリョーちんの外伝も良かったけど、ソロソロ本編が読みたいなぁ。　オレのために始めてくれ（魔）

（前ページからの続き）実は、これまでの作品は先に言った通り（ち）さんにビデオを借りたんですが、どうやらその（ち）さんも、他の作品はビデオに残してないそうなんですね。「ゴルドラン」とか「ダグオン」くらいならレンタルショップにありそうなもんだけど、うちの近所のレンタルショップには置いてないし。でもま、ゲームが発売されるまでにせめてシリーズの半分は見ておきたいので、今度暇があったら探してみようかなと思っております。昔、偶然「ダグオン」をＴＶで見てしまったときなんか、ほんのわずかに嫌悪感を感じたりもしましたが。「なんだこりゃっ」て感じで（笑）。実は、これまでの勇者シリーズって「ロボットに口があって、しかも喋る」というイメージが強く、それって凄く子供じみていると感じていたのですが、「ガガガ」を見てからは考えを改めましたので、気楽な気分で見ることができ

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、ＭＶＰ狙いは大変だけど、がんばってみよう！　どうか？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ６文字まで
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて 送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト54はフーリアの花の奪回です。フーリアの花とは極北の小国フーリアの第一王女クロウディア姫のこと。姫は数日前に謎の盗賊団に拉致されました。盗賊団は王国とギルドに犯行声明を送りつけ、この行動が過去の怨恨による大儀あるモノであると宣告。王国の解体、ギルドのこの地からの撤退を要求しました。王国はともかく、ギルドが……そのような要求に屈するハズもなく、盗賊団の壊滅、及び可能ならばフーリアの花の回収という目的でギルド軍が編成されることになりました。選択は３つ。①姫の奪回をメインとする、②盗賊団壊滅を優先、③盗賊団の真の目的を探る。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。

締め切りは、次号本誌（75号）発売日の５月22日（消印有効）。コーナー名は「ＤＰＳど54」だけでＯＫです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の78号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第75号　５月22日発売号（第71号発表＋第79号分募集）
第76号　６月12日発売号（第72号発表＋第80号分募集）
第78号　６月26日発売号（第74号発表＋第81号分募集）

今回のあて先は「ＤＰＳど54」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは70号募集分の発表



▲京都府　末元証個さん：登場するキャラ、全部カッコイイですよね。



▲鳥取県　ごちそうさん：尖ってますから。それで敵を串刺しなのです！



まんが／愛媛県　ストレッチマン（無表情なティファがステキです）・イラスト／Ｃ次郎



▲茨城県　木炭さん：どんな夢を見てるんでしょう？　みんなのことでしょうか？



▲秋田県　蒼ノ助さん：仕事とゲームの両立は難しいですよね。



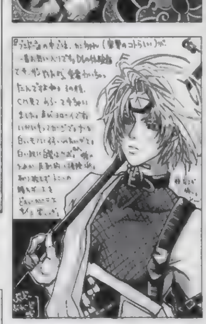
◀福岡県　岡野ひろむさん：雰囲気いいですよね。３ＤＡＣＴがダメでなければ。



▲大阪府　雛瀬ユキさん：ちゃんと全員にムービーがありますから。



▲福井県　はせがわ皐仁さん：残金とは常に戦いですよ！　みんな。



◀岡山県　水鶏さん：みんな演技オーバーですよね。セリフとか。



▲東京都　黒薬咲さん：キビシイですが……楽しいですよね。



▲福井県　はせがわ皐仁さん：花粉症は本当に大変ですよね。見てても…。



▲大阪府　なみなみさん：編集部でも未だ盛り上がってます。自分のキャラはカワイイですよね。



◀神奈川県　みたらい潔さん：若かったですし。イロイロともめたような気もします。



◀滋賀県　ごぢうりさん：友情ですから。生きていくのに必要なエキスですよね。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。もめてる最中はドロドロだったんでしょうねぇ。そういう強い人がそばにいるといろいろ教えてもらえていいですよね。

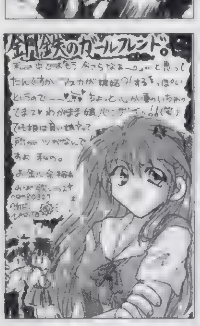
奴隷DORITIO PS

大大ファンでコミックスを何度読み返したか判らないマンガ「トライガン」(内藤康弘作)がTVアニメになりました。雑誌が休刊したときはどうなるかと思ったけど、良かったなぁ続いて。TV版は短い放送回数でまとめるためか、主人公ヴァッシュの性格がコブラ+シティハンター+ルパンを3で割った感じ(強くて軽くて女好き・笑)に変更されてるけど、なんか演出上のチャンとした理由がありそうなのでOK。アニメはアニメ、原作は原作と、とにかくお話が面白ければいいんだよね。オレは あ、でもこれって東京地方だけ? すまん(魔)




◀愛媛県　如月二月さん：カードゲームは左右押しながらムチャに連打でもいけます。


◀神奈川県　佐伯まさめさん：『Ⅳ』……作ってるんでしょうか?


◀長野県　成都あきるさん：お金に余裕は大事ですよね　命がけです


▲宮崎県　八房七支刀さん：他にも楽しんでる人がいそうです

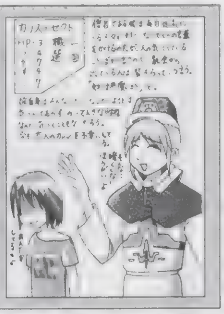
Nights of Knights

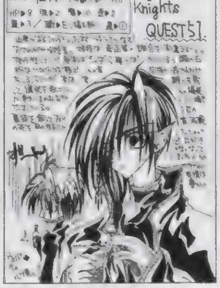
クエストナンバー51発表
70号募集分

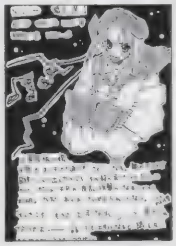
今回募集のクエスト51はアルナスブルグ王城の奪還でした。宰相ファンドールの反乱から既に1カ月。斬り込み隊として乗り込んだギルド部隊は王城の制圧に成功します。が同時に王城地下に封印されていた「不完全なる王」の覚醒に巻き込まれます。不完全なる王は不完全故に実体は弱々しく物理的な力に依らない、精神的な攻撃を仕掛けてきました。このため、戦士系の肉体キャラには厳しい戦いとなったようです。とにかく最後まで耐えられたキャラがMVPとなりました。

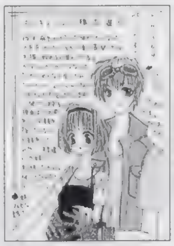
MVP

▶東京都　そらいろの羽根さん：きっとものスゴクキツイこと言うんでしょうね、って僧侶は基本的に戦えない職業なんですが、今回のクエストのポイント、耐えるという点にはとても向いていたりします。選択が2だったのも良かったみたいです　1を選んだキャラは不完全な王に近かったせいで最初からボロボロの状態で始まりましたから



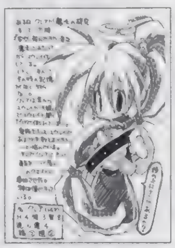

▲石川県　斎神撞満月さん：きっと毎日ドキドキしてるんでしょうねぇ。


◀福岡県　櫻璃さん：ジャイアン技とでもいいましょうか?


◀神奈川県　ユドウフさん：大事なんですよ。突然妹ですから。

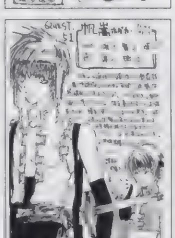

◀和歌山県　太一さん：ちょっとイヤな病気です


◀埼玉県　矢潮庚さん：危険が一杯です　慎重に

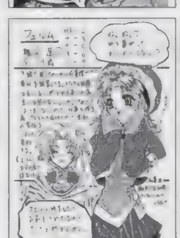

◀岐阜県　葉月ひとみさん：幽霊ってコトは肉体はどこに?

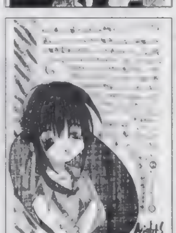

◀京都府　水荻巴さん：使いっパにしてますね

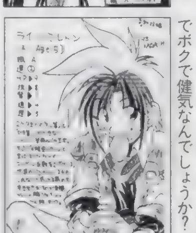

◀秋田県　いふじこうさん：まあ、身体が子供でも……大丈夫ですし。


◀和歌山県　高村神楽さん：行動力がないとダメですよね

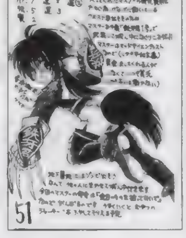

◀宮城県　高橋晃紀さん：紐のような服はとりあえず動きやすい?

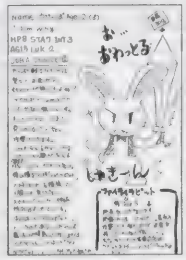

◀大阪府　蘇芳さん：世間知らずのお嬢様なワケですね


◀東京都　清和日和子さん：かなり頭悪そうでステキです


◀東京都　碧竜上総さん：お姫様でボクで健気なんでしょうか?


◀北海道　TOMYさん：いつもセカセカしてると……ねぇ。


◀大阪府　クラゲ2号さん：平和主義でもマッドなマスター。

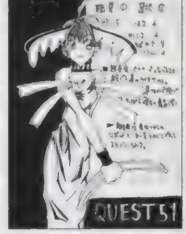

◀神奈川県　龍百蓮さん：ラビットにもイロイロいるわけですね。

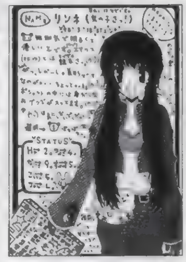

◀東京都　山師さん：気まぐれで猫を猫娘に　ロマンです。


◀東京都　樹村Sさん：パーティですから、仲間ですから、ねぇ。

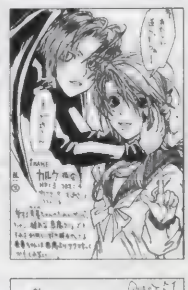

◀埼玉県　眠るカバさん：返り討ちも仕方ない?　狙われてるんですから。


◀岡山県　水鶏さん：力でねじ伏せるのって大変ですよね。


◀東京都　稲葉那智さん：超合金バナナがカッコイイです。


◀新潟県　藤月エンさん：美形に弱いのですね。ウルウルで。


◀山口県　ハグ12匹さん：子供の頃の修行は大変ですよね　やはり。


◀岡山県　水鶏さん：かなり悪女。まあ、でないとイケナイですよね。


◀東京都　藤神哉也さん：化学兵器ですね?　散布系でしょうか?


◀宮城県　天野翔さん：かなりイジワルですねぇ　曲がってます。

ーズ中最強なのは間違いないなぁ　PSオンリーのユーザーにとってはちょっと悲しいけどね　幸か不幸か、発売が延びたことで隠し要素やイベントなんかもきめ細かく強化されてるみたいだし　まあ、何よりも戦闘中しゃべるのにこのアクセス、リセットからの復帰がスゴク速い等は、PSでは絶対にできない(ハズ)魅力といっていいと思う。戦闘をポリゴンにすればしゃべっても平気になるかなぁ?　う〜ん　このソフトを作っているウィンキーソフトのスタッフは次はなに作るんだろう?　PSなのかなあ?　買っただけでまだやってないけど、「サクラ2」の評判も上々　さらにアニメ「センチメンタルジャーニー」を見たおかげで以前2400円で買っておいた「センチメンタルグラフティ」もプレイしたくなってきたし……なので最近はSSな(魔)

奴隷DORITIO PS

格闘ゲームはやらないってのになんで買うんでしょう「鉄拳3」。過去のシリーズ全部買って全部2〜3回でやめてるのに、結局お店で見かけたときに買ってしまいました。で、案の定1回遊んだだけでした　このシリーズ、自分にはしっくりこないって分かってるのになぁ。個人的には「ソウルエッジ」の方が好きです。そういえば、以前アーケードで発表された例の新武器格闘ゲームはどーなったんでしょう。そちらの動向が非常に気になります。さっさと発表して、PSに移植して欲しいですねぇ。(ほ)

不動産屋の陰謀～第2話：前号で書いた不動産屋のトラブル話の続きです。で、結局、不動産屋は折れてきたのですが、これだけは出してくれと要求してきたのがカーペットのクリーニング代。でも、ちゃんとクリーニングしたのかどうかは疑問です。張り替える気もないのにカーペットの取り替え費用を請求してくるのですからね……。もうちょいゴネてみても面白かったかもしれませんね。というわけで、みなさんも自己防衛のために勉強しておいた方がいいですよ。よほどひどい使い方をしていなければ返ってきますから、敷金はね。　（ち）

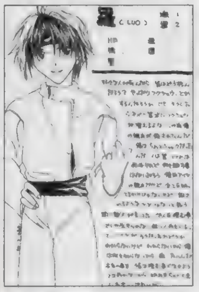
オレとメカブトン：勝手に何でも紹介するコーナーです。今回はまずSSソフトについて。個人的に4月はPSよりもSSのソフトを買いました「ドラゴンフォースII」「サクラ大戦2」「ギレンの野望」「ヴァンパイア・セイヴァー」「第4次F完結編」どれも良質、ステキ 中でも「ドラゴンフォースII」はお気に入り。もう少し生産や政治の要素をつけ加えてくれると良かったのにって気もしたけど。あとキャラグラフィック。大変なのは判るけど、育てようと思う魅力的なキャラが少ないのはかなりショック。「ドラゴンフォースI」の人がキャラデザしてるPSの「スペクトラルフォースII」はどうにかなるのかなぁ？「スペクトラルフォースI」はSLGとして成立してなかったしなぁ……まあ、期待しよっと。で、と、「完結編」はもうシャレにならないくらい完成してます。今回の「F」での問題は発売がずれたことと、結果的に価格が×2したこと。この2点にさえこだわらなければ過去のシリ



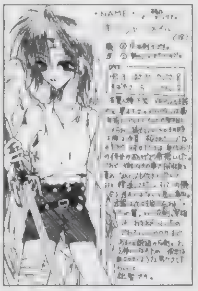
▲福島県　柚子さん：目の眼帯は修行のためなんでしょうか？　外すと強いとか？

▲大阪府　まさとしさん：かなり厳しい環境で育ってます。悲しいです。

▲秋田県　めたむぅさん：プロの戦闘屋さんです。任務のためならって感じです。



埼玉県　十槻久也さん：復讐も人生、そうしないのも人生。人それぞれです。
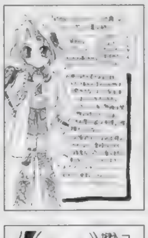


▲和歌山県　日向アキラさん：ガンバってガンバって……報われるのでしょうか？



▲神奈川県　如月龍牙さん：昇天したいモノなんでしょうか？　幽霊さんは。



◀三重県　東本夕夜さん：かなりイタイタシイです。継ぎ目が特に。



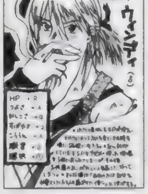
◀静岡県　青龍くるりんさん：ストレスは溜めずにこまめに解消しましょう。



◀福岡県　とりおさん：ござる＋にゃ。かなりカワイイ感じです。にゃ。



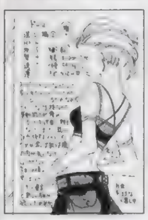
◀宮崎県　SMRさん：大変ですよね。マシンは。便利は便利なんですけど。



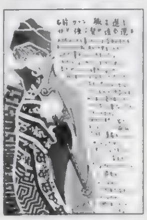
◀滋賀県　キリコさん：守るべきモノがあると、戦いは厳しくなります。



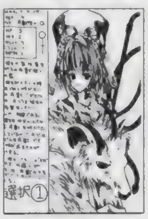
◀岡山県　のぶすけさん：象は悲しいですねぇ……鼻とか耳とか全部伸びちゃいますし。



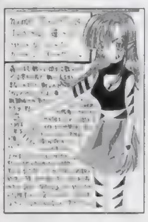
◀神奈川県　未来さん：モデル系のお仕事は大変ですよね。体型維持とか。



◀大阪府　えんぢまるさん：泥棒は重罪なんですけどね。ワガママです。



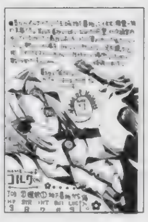
◀大阪府　まさとしさん：友だちを戦わせるのは心が痛みそうです。



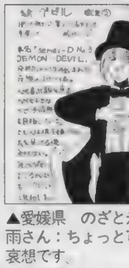
◀大阪府　せらぴぃちこさん：大変ですよね。勝手に戦わされるのは。

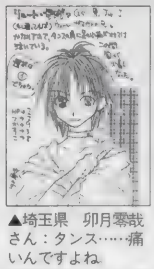


◀長野県　楠本由貴恵さん：パンダの人形使い。強いんでしょうか？



◀東京都　荒川政子さん：自分の居場所を守るためなんですけど……。



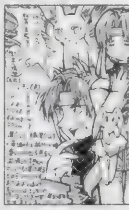




▲愛媛県　のざと氷雨さん：ちょっと可哀想です。

▲埼玉県　卯月零哉さん：タンス……痛いんですよね

▲大分県　ぴよさん：ネリわさび主食はちょっと。







▲茨城県　小見幸子さん：獣も困っちゃいます。

▲茨城県　美波さん：一騎駆けってやつです。当千？

▲大阪府　AMIさん：小羊が可愛すぎ。肩乗りですし。



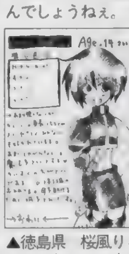


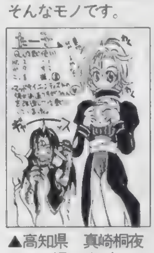


▲群馬県　伯楽天さん：コートとか重いんでしょうねぇ。

▲秋田県　麻生薄荷さん：まあ、子供はそんなモノです。

▲宮城県　水田霙さん：まあ、壮絶な姉妹ゲンカに……







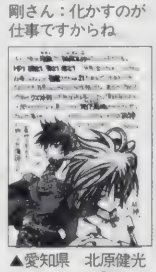
▲徳島県　桜風りらさん：なんだか良くできすぎな気も(笑)。

▲高知県　真崎桐夜さん：通りすがりは反則でしょう。

▲岡山県　エスカル剛さん：化かすのが仕事ですからね



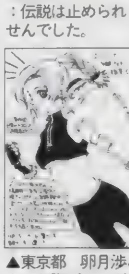




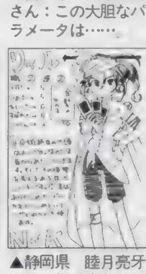
▲東京都　祥人さん：伝説は止められませんでした。

▲富山県　架空葵さん：悔しさをバネに戦うわけです。

▲愛知県　北原健光さん：この大胆なパラメータは……。







▲東京都　朔月渉さん：お腹がノーガードなのはちょっと。

▲？県　？さん：パンツのゴムでは戦えないような。

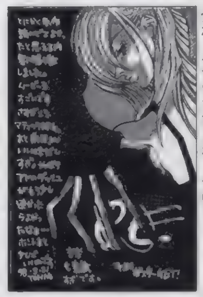
▲静岡県　睦月亮牙さん：行き当たりバッタリも作戦です。

まんが／大分県　スパイダー（みんなにお願いしてるんですよ　でも心配ですよね）

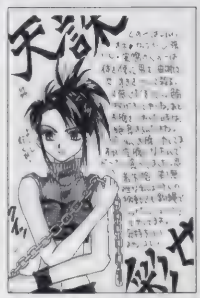




◀青森県　アメ屋ジョージさん：SDですから。かわいくなってます。



◀奈良県　藤野ケイさん：原作読んでると分かりやすいですよね　やはり



◀福岡県　いちがやまみさん：色気が全てだったという説もあります



▲愛知県　ゆう午さん：ブルマは……かなり……ダメージが……

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1枚！　数字は3625でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはそれのみでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

どれいぼうず

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております，住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです、今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



まんが　桜有馬（消えますよ。本当に……………すいませんウソついてました）

GMCD News

今回のオススメは、アーケードで人気の急流下りゲームのサントラ、「ラピッドリバー　アーケードサウンドトラック014」です。疾走感あふれる爽快な楽曲は、これからの季節にピッタリ！　[illegible]

[illegible]

ワンダースピリッツ[illegible]

[illegible]

SULEPUTER

・「エルフ版 下級生 Radio Avenue Vol.3」¥2,913（税込）ピンクパイナップル

5月1日発売

・「アンジェリーク外伝[illegible]の[illegible]～ Vol.2」¥3,000（税込）[illegible]

[illegible]





◀[illegible]

ゲームソフト激論座談会

「もしもゲームプレイしている時に地震が起こったら床部の方々はどうしますか？　ちなみに私は震度3くらいまでだったらへーぜんとプレイしてます」茨城県　綾崎涼子さん：

魔：うぃっす。地震ですか。とりあえずオレは急いでセーブするな。

う：するね。とりあえず。

ち：……程度にもよるけど、本棚とかが倒れてきたらさすがにやめるでしょ。

魔：というか……そのレベルまでコントローラは持ったままだよね。きっと（笑）。

ほ：死ぬときは死ぬしな。

う：まあそうだけど。

「香港で暮らしている友だちに聞いたんですけど、向こうでは未だに海賊版が基本らしいです（一時期よりも減ったそうですが）。ソフト１本大体300円くらいで売ってるとか。さすがに日本じゃないですよね。中古が問題になってるけど、海賊版の問題も大きいと思うんですけど？」静岡県　ナコウラーさん：

魔：そうだよね。中古が新品商品の市場を食い散らかしているなら、海賊版はさらに食ってるよね。

う：海賊版は中古問題と違って、純粋に犯罪だから、さすがにす⬇ぐ捕まるんだけどねぇ。



◀愛媛県　ストレッチマンさん：作るのは難しいけどやるのはカンタン。ゲームって奥が深いのです。

ち：日本や米国のように著作権倫理がしっかりしいる国ばかりでもないですから。でもまあ、中古は自分たち（ゲーム業界）でもどうにかなる問題で、海賊版は警察および、国家的な問題ってコトなのかなぁ？

魔：あ、ちなみに海賊版っていうのは商品違法コピーにカラーコピーなんかでマニュアルなんかも付けて売っちゃうコト。プレイするにはＰＳを改造しないとダメだけどね。

ほ：どちらも問題ですな。かなり。解決されるのか？

ち：近い将来解消されるんじゃないのかなぁ？　ちゃんとガイドラインが出来上がるでしょう。

う：まあ、犯罪としては無くならないと思うけど。

魔：偽札よりもカンタンだもんね。きっと。

「ゲームを買うときにどういう所をみればいいんでしょう？　『FFVII』で初めてゲーム機を買って以来、次にどんなソフトを買えばいいのかいまいち判らなくて。初心者な質問ですいません」神奈川県　近藤真さん：

う：フィーリングでしょう。

魔：っちゅーか、そのフィーリ⬇ングが判らないんだからさ。みんなだって初めての頃はそうだったでしょ？

ち：痛い目見ましたな。かなり。

ほ：うむ。

う：オレは今でも見てるけど。

ほ：実はオレも。

魔：まあ、キミらは自分から進んで痛い目見てるからいいとして、初心者のソフト判断法として最もオススメなのは、ＤＰＳのレビューを読むこと。かな。

ち：そうですな。レビューの点数と言うよりは文章からそのゲームがどういうゲームかを判断するのが一番。

う：あと、自分が好きなゲームはどういうゲームなのかが判らないとツライかも。

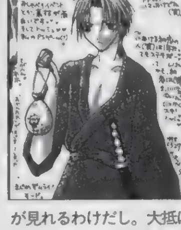
ほ：格闘が好きとかＲＰＧが好きとか？

う：いや、好きなのはＲＰＧ、中でもアクションＲＰＧとＳ・ＲＰＧが好きとか、ソレくらい細かく。

魔：ソレくらい判ってくると、雑誌の記事を読んだだけで購入予定ソフトが絞れてくるからね。で、あとは……奴隷に載ってるハガキで判断するとか。

ち：結構多いよね。ハガキを見て買っちゃったってハガキ（笑）。

魔：いろいろな人の正直な意見⬇が見れるわけだし。大抵ほめてあるけど。ウソじゃないから。



◀岡山県　更科みるざさん：初めてのゲームはキッチリ刷り込まれちゃいます。よね。

ち：増刊Ｄや、プレイステーションクラブのプレプレで体験版を試すってのも○。

魔：まあ、体験版はシステムの完成度やバランスとか、製品版とは単純に比較できない部分もあるけど、試してみれるのは大きいよね。

ほ：体験版で欲しいソフトが増加。

ち：これは絶対にいらないなっていう判断もカンタン。

魔：まあ、これだけハデにゲーム業界が中古撲滅運動を展開しているワケだから、今後、中古は無くなっていくのは確実。そのかわりと言っちゃ何だが、発売される全部のソフトの体験版がほしいなぁ。

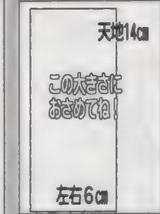
う：ＣＤなら試聴ってできるわけじゃない？　ゲームソフトもそうしないと。店頭ででもいいから。

ち：中古は確かにマズイけど、安いおかげで「あ、これちょっと気になってたんだよなぁ」って程度のソフトの「試し買い」ができる。その辺のフォローとして体験版はベストだと思うんだけどね。少なくともとんでもなくダメなソフトを買わなくなるし。

ほ：オレは自分を信じるのでどーでもよし。

う：それじゃ議論全てムダじゃん。

お笑い４コマ道場

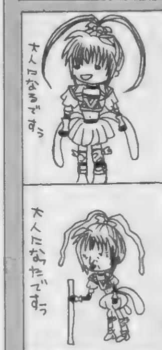


４コマは楽しければ勝ち！　ルール無用の悪党もＯＫです。ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ガンガン４コマを載せちゃうよ！　載せるのでした。　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14㎝、左右６㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



◀神奈川県　花豆さん：２人はとっても仲がいい感じです。そのままルンルンとアヴィデア界までスキップでゴーなのです！　セーブしないで。



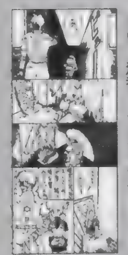
◀東京都　にぎりさん：大人になってもこのかっこ。というかなんというか……もうステキ。ウッドロウはもういないって感じです。



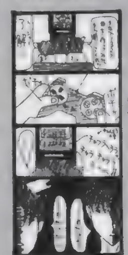
◀岐阜県　コージンさん：シドがタダの頑固オヤジになってます。カッコイイです。コレはコレで惚れちゃうなぁ。ねぇ。



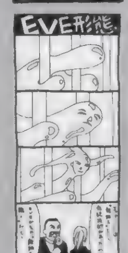
◀福岡県　リンチンチンさん：フェイの過去はダンから始まったのですね？　ってことは「ゼノギアス」の元はダン。決め手？



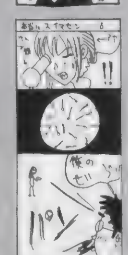
◀福岡県　ホルヲさん：優しいですね。というか早く返してあげてください。着替えなさそうです。



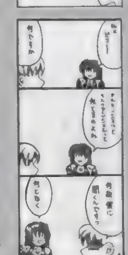
◀三重県　猫耳の奴隷さん：みんなやるはずです。「ドラクエ」宿屋に泊まったときの音とか。



◀愛知県　しらなぎぜんさん：飴だったのですね。そうか！　だから動物の形をしてたんですね！



◀福岡県　毛の雲さん：反省が必要ですね！　って男子ならやってみなって気もしますけど（笑）。



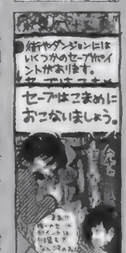
◀秋田県　速瀬宵さん：確かになぜビリーに？　いくらマサルさんでも判らないこともあります。



◀北海道　黒瀬英里さん：きっと痺れっぱなしのリオンが走り回るのでしょう。ビリビリ。



◀兵庫県　西山修二さん：先生……。なんでケダモノなんでしょう。しかも心の中を読んだワケではなく……。



◀新潟県　ＲＡＴＡさん：こりゃまたムチャ言うなぁ！　こまめにさせたいならセーブポイント増やして。



◀新潟県　桜花ねこくらさん：ほのぼのしてます。……っていうか弱すぎな気も……違います？



◀京都府　理悟マサアヤさん：焼くのは良くありますけど、煮詰めるとどんな味になるんでしょうねぇ？

うと思うと、旅行なんか行っているヒマなどないのかも。というか、こなし切らんだろう、休みすべて費やしても。ＰＳは基本的に新たに購入する予定のゲームはないけど、「ずっといっしょ」とか「卒業III」とか「ツインビーＲＰＧ」とか、手付かずで残ってるゲームがあるし……。まぁ、ゲーム三昧の日々というのも悪くはない（というか、むしろ望むところ）のでいいかとは思いますが。あぁ、久しぶりに学生時代の親友に会って、子どもを見せてもらうというのも面白いかも。ビバ、ＧＷ（平）ってあんた……かなり文字が足りないよ。浮かれるのは判るけど、ソレくらいはきちっとしないと！　え？　オレ？　オレはもうこの原稿をハワイで書いているから。ウシシ……って夢みました。実は（平）はいなくてもオレはまだまだ入稿中。当然この後に色校もあります。涙なくして語れません。いやマジで。オレも休みてー　（魔）

どれいぼうず

多分、最後までやらない気がする……と、思いながら買った『パラサイト・イヴ』。案の定セントラルパークで挫折……しかかったんだけど、なんとか無事クリアできました。セントラルパークを半泣き状態で乗り切ったあとは、そんなに苦労はしませんでした。武器のパワーアップしないでいたら、さすがに５日目で引っかかったけど。ただ、クリアしたといっても１周目だけです。とても２周目を遊ぼうという気は起きません。１回クリアしてみたら、なんか苦労したという印象しか残ってないし……。　（ほ）

(犬)くんに誕生日プレゼントと称して「センチ」の千恵の等身大（？）タペストリーをもらっちゃいました。張るのが恥ずかしいとか、場所がないとかは問題じゃありません。千恵だけってのが……。どうせなら真奈美ちゃんとか、美由紀とか妙子なんかも欲しくなるじゃないですか。何だかこれから買いに行っちゃいそうな自分が怖いです。きっとこれは（犬）くんのワナに違いありません。でも、嬉しいからいいか。うむ、残り3人ぶんも買っときましょう。でもどうせなら12人全員分……つづく。（う）

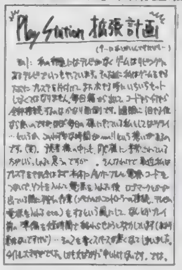
この奴隷のネームが終われば、およそ2ヵ月ぶりにまともなお休み。ひとまず丸2日くらいは寝て過ごして、それから部屋の大掃除です。あとは溜まったゲームを片づけつつ、大阪・広島あたり（←この地名が挙がるという時点で、行く場所を選択した動機に不純なところが見られる）に久しぶりに旅行にでも行きましょう！ あぁ幸せ。幸せったらない。この仕事はまとまった休みが取れることがまずないんで、今回、せっかくのこの機会だから存分に利用させていただくことにしようと思います。そういえば編集の宮田さんが、この休み中、ライターの小岩ちゃんを〇〇に連れて行こうと画策しているようですが、俺は誘ってもらってません。ちぇ。……でも、そういえばイカすゲームがいろいろ出てるんですよねぇ。SSで『サクラ2』『ギレン』『F完結編』、パソコンで『王道勇者』『アスガルド』……。これらを全部片づけよ

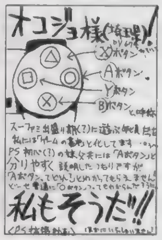
PS拡張計画

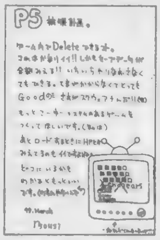
なにがしも、もうすぐお目見えらしく楽しみな限り。ワープの意味深な発表会も気になりますね。◀って知ってるけどね。聞き及ぶ限りでは、かなりのスペックです。詳しいことは守秘義務の関係上明らかにはできないのですが……。次号をお楽しみに。（ち）

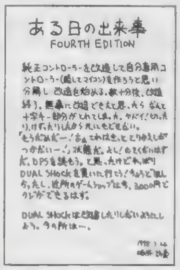
最近コレといった情報もなくて私事ばかりと反省してみたものの……、盛り上がった話題といえば某声優ビデオとか（よく似てるし）。ってな訳で、ついにどんなゲームか見えてきた「どきどきポヤッチオ」の話でもしましょう。日常生活RPGとでもいうのかもしれませんコレは。キャラの仕草の芸コマさを楽しむゲームですね。そのパターンも多いから、ほのぼのと本当に楽しめます。デザイナー近藤敏信さんのこだわりが見えますね。

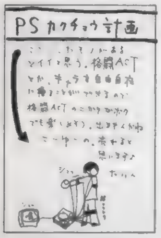

▲埼玉県　潮屋点子さん：特定ソフトの停止は良くあるみたいです。

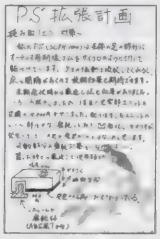

◀神奈川県　柾也さん：つなぎっぱなしなのは一人暮らしくらいですよね。

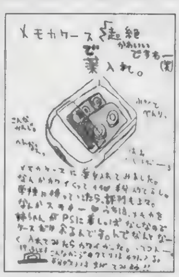

▲神奈川県　斉藤飛鳥さん：特にあまりゲームしない人はそうです。


▲東京都　龍神那蒼志さん：『ワイルドアームズ』にもあります。


◀新潟県　啄弥詠美さん：ムチャなので注意しましょう。


▲栃木県　川馬高志さん：でもそうすると運動神経が……。


▲大阪府　田中充さん：消耗品なんですよね。やっぱり。


◀福岡県　てつやろーさん：余りますからねこのケース。

他機種のことも話したい

とりあえず欲しいゲームを全部買ったら、案の定クリアするヒマがありませんでした。それぞれ、ちょっとずつはプレイしてみたんですが……。今後も、どんどん増えていく予定。（う）

SS　なんだかんだ言って「サクラ2」は買いました。まだ途中ですが、まぁ、楽しいです。『ドラゴンフォースⅡ』もキャラ以外、前作とほぼ同じですが私は好きです。今後は「P7」とかありますが、4月のラッシュ以降はちょっと落ち着いた感じです。ゴールデンウィークあたりは、たまったゲームをじっくりクリアしましょうか。ところで「卒業Ⅲ」は、PS版と何か違いがあるんですかねぇ。発売が一週間も遅かったし……。悔しいから買おうかな、もうひとつ……。

アーケード　「オラタン」プレイしてます。結局、機体はサイファーに落ち着きました。しかしサイファーって、動きは速くていいのですが、防御力は低いし、ついでに攻撃力もない。サーベル（近接攻撃）のリーチが長いのがちょっと救いかな。この機体で相手の攻撃を避けられるようになったら、そっとフェイ・イェンに乗り換えようかなと思っとります（軟弱）。あと「スタグラ2」も出回り始めました。いや、私はあんまりプレイしてませんが……。PSに移植されないかなぁ。

パソコン　楽しみにしていた「維新の嵐」の発売が5月に延びてしまいました。まぁ、今発売されてもプレイするヒマがないので、結果オーライです。しかも、これまでに買った5本のゲームは全然手つかずだし……（コンシューマーの方が忙しくて）。今後楽しみなのは、「ずっといっしょコレクション」でしょうか（腑抜けです）。

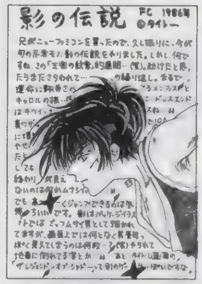
その他　N64は「F・ZERO」と「ゼルダ」の発売が延びたので、しばらくは押し入れの中です。というわけで、次に楽しみなのは夏発売予定の「スーパーロボットスピリッツ」。3月に発売されたPC－FXのゲーム「てきぱき」と「魔剣道」はとりあえず見送り。だって高いんだもん。でも、無くなったら再販なさそうだし……。

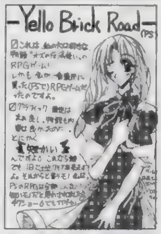
クソゲーマー万才

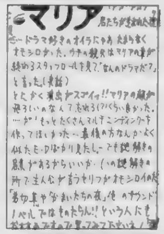
(犬)くんと『卒業Ⅲ』にこっそりハマってます。しかも珍しく、お気に入りのギャル（希美）が彼と同じです。嫁さん、という設定が◎。（う）

いやぁ、前号で書いたとおり3月発売分のソフトは、結局買わずじまい。予想通りに4月もたくさん発売されたためです。まぁ、このあとはしばらく落ち着くみたいで、ちょっと安心。しかし、今年に入ってたくさんゲームを買いましたが、ちゃんとクリアしたのは『ゼノギアス』と『みつめてナイト』ぐらいというのはちょっと悲しい（PSのみ）。『パラサイト・イヴ』や『鉄拳3』、『レブス』なんかもやってみたかったのですが……。お金もないし、『纏組』でガマンしましょう。ちぇっ。

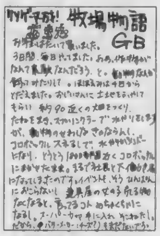
忙しいくせに、睡眠時間削ってゲームしてます。『サクラ2』と『ドラゴンフォースⅡ』がもうじき終わりそう。で、今は「卒業Ⅲ」です。希美を嫁にしてぽりぽりやっております。休日のグラフィックを見るには、やはり日曜にセーブして誰かに会ったらロード、という方法が一番いいようです（というかこれしかない）。それにしても希美はワガママでよいですなぁ。まだゲームの進行は夏休み前ですが、この原稿を上げれば、ちょっとヒマができるので早速プレイです。そのあと「サクラ2」と「ドラゴンフォースⅡ」を終わらせて、「纏組」と途中だった「アザアザ」「ギレンの野望」をプレイしないと。なんかゲームのために生きているみたいですが、楽しいので良しとしましょう。

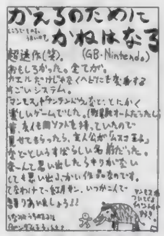

▲秋田県　いふじこうさん：延々とやり続けるのが男らしすぎデス。


▲和歌山県　渡瀬潤さん：ボリュームが……とにかく……。

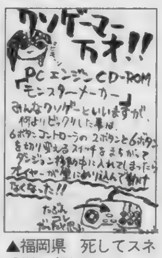

▲三重県　猫耳の奴隷さん：目立ってませんよね。かなり。


▲福井県　はせがわ皐仁さん：AVGは楽しいの多いですよね。

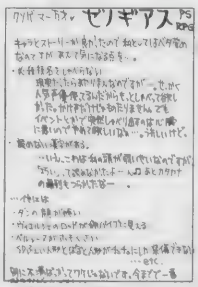

▲愛知県　ちりがみねさん：もう少し奥が深ければ……。

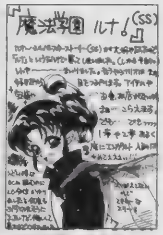

▲福島県　遠藤圭さん：いいACTですよね。特にSGBだと（ ）です。

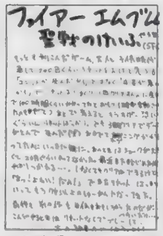

▲福井県　ヨシゑさん：SSでは出ませんねぇ。ファン多いと思うんですけど。

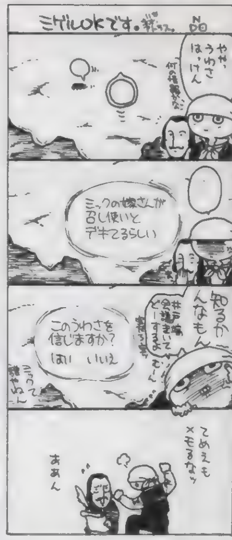

▲福岡県　死してスネ毛剃る者なしさん：バグ多かったんですよね。


▲東京都　長瀬耕一さん：「フォースⅢ」も良くできてますよ。


▲愛知県　高瀬上弥さん：必殺技はしゃべって欲しかったですよね。


▲栃木県　ゆきさん：エンカウント率は大事ですよね。


▲福島県　五十嵐孝明さん：そろそろロムのデータが……危険です。


まんが・NDO（メモってますよ、ヤツは何でもメモですから）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●イベント情報

マルチプレイが楽しいPS用ソフト『Blaze&Blade』。「友達だけじゃなくて、もっといろんな人と冒険がしたい」というユーザーの希望に応えて、T&Eソフトが公式イベントを開催する。当日は、マルチプレイ大会（応募者による抽選）をはじめ、ゲーム雑誌社対抗クエスト早解き競争や限定アイテム交換会などイベントもいっぱい。また、『B&B』の新作発表も行われる（プレイ可能！）ので、新作を待ちわびていた人もぜひ参加しよう！ マルチプレイ大会への応募要領と、イベント開催日時は下記の通り。

・マルチプレイ大会応募要項
ハガキに住所・氏名・年齢・性別・『B&B』での使用キャラ・ゲームの感想を明記の上、下記宛先まで（5月9日消印有効）。
〒465-0042
名古屋市名東区藤が丘141番地T&Eソフト「コンベンション参加」係

・イベント開催日時
日時 1998年6月7日(日)
開場：12:30～ 開演：13:00～
場所 東京都中央区銀座5-3-1 ソニービル8F SOMIDO HALL（JR有楽町駅・地下鉄銀座駅下車すぐ）


▲イベント会場には、まだ見ぬ仲間たちが待っているぞ！

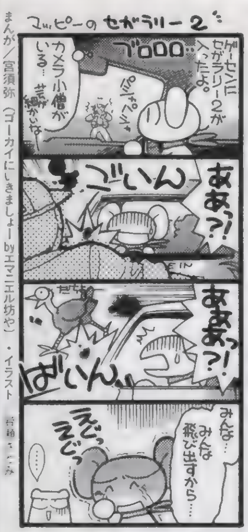
いい加減散らかったので、部屋をかたずけたら撮り終わっている使い捨てカメラを発見。いつからあるのかよく覚えていなかったけど、別の用事で写真を現像する用事があったので一緒にしてみました。で、写ってたのが編集の宮田さんのアップとか、気取った中川さんの横顔とか、嬉しそうな（犬）くんとか……がっかりしました。でも、本当にいつ撮ったんだろう。別にきれいなお姉ちゃんとかを期待していたんじゃないですけど（ホントはちょっとだけ……）。毎日顔合わせてるヤツらだったんでトホホでした。（魔）


■魔王31才だぴょん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はだぴょん。大バカ。アニメ好き好き。


■犬だぴょん：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ彼。原稿もちゃんと上げるしね。

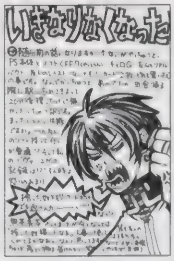

■バオウ中里だぴょん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。しかし「完結編」でボロボロ。


■ほやへ田島だぴょん：卑劣なゲームプレイなら天下一。原稿送ったならちゃんと言え。



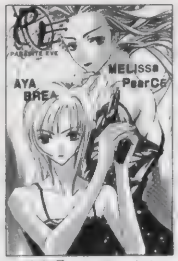
まんが／宮須弥（ゴーカイにいきましょーbyエマニエル坊や）・イラスト


▲新潟県　RATAさん：とにかく行けて良かったですよね。おめでとうです。

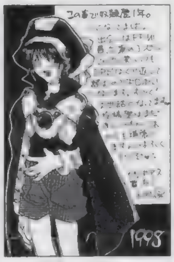


▲大阪府　タカハシヂュンさん：かなり悲しいですよね。それは。


▲東京都　こめっとFANTAさん：彼はその後も歳を取らなかったとか？



▲兵庫県　SATOMIさん：好きな人と嫌いな人がハッキリ分かれるようです。


▲山形県　十河さん：ガンバって下さい。「ゼノギアス」楽しいですし。


▲大阪府　水原めぐみさん：いろんな美少年バリバリですよね。


▲愛知県　藤崎あすかさん：だから載ったワケじゃないです（笑）。

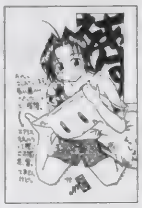


▲千葉県　彩軌彼方さん：マネしてそうですよね。グッて感じです。



◀東京都　山師さん：みんな仲良しなんですよ。それだけです！　ムキになっても……ですよね（笑）


◀山口県　バグ12匹さん：そうですよねぇ。なんだか変な終わり方だし。今更って感じも確かです


◀香川県　月旅行物語さん：ガンバった分だけ報われます。


◀愛媛県　如月二月さん：弾切れ多いですよね・

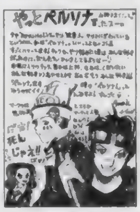


◀埼玉県　サトーチヅルさん：バックの2人が○です。

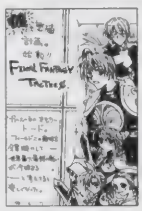

◀神奈川県　新木るいさん：至福でしょう。ウキー！



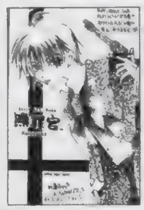
◀秋田県　よくそさん：ウラワザですけどいいですよね。



◀大阪府　小林彩乃さん：マークはどうしても可哀想な…。



◀滋賀県　柊彼方さん：そしてレベルアップの日が暮れて。


◀和歌山県　高野カイムさん：時間かかりますよね。



◀神奈川県　楽柚さん：スゴカッタですよね。業界関係者もかなり参ってました。入るのに並ばなきゃイケナイのは……トホホです。

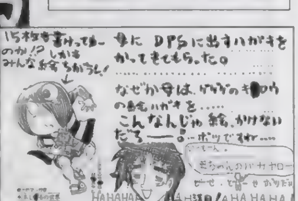


▲愛知県　山口27号さん：指導しないと。びしびしですね！

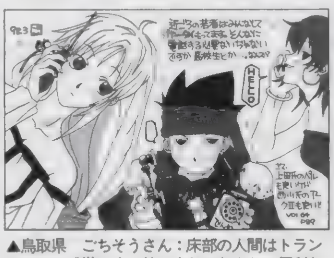

▲岡山県　樹宮匡平さん：大丈夫……だと思います。愛。


▲大阪府　篁智也さん：いい友人です。大切にしましょう（ズル？）。

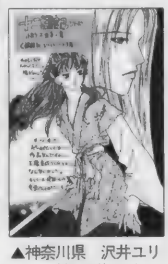

▲新潟県　藤月エンさん：太股がピッチリしてないと。



◀鳥取県　すのうさん：ちょっと悲しい今日この頃ですね。怖いですよね。元祖鬼太郎。


▲鳥取県　ごちそうさん：床部の人間はトランシーバー感覚です。待ち合わせなんかに便利なんですよねぇ。イベントとか。


▲神奈川県　わたこいうなさん：雰囲気はいいんです。このゲーム。


▲神奈川県　沢井ユリさん：続きが気になる小説多すぎデスよね。

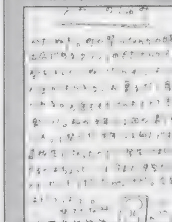
奴隷の趣味

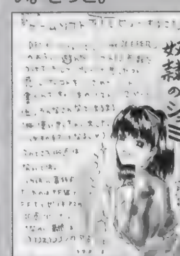
自分に必要なモノは何なのか。ちゃんと考えてみましょう。まあ、考えないで突っ走るのもステキですが、考えた方が確実に何かが残ります。趣味で人生バラ色。泣けます。（魔）

「私の趣味はタイムカプセル作りです。どこかの雑誌であの西村知美さんが同じ趣味だと読んで笑いましたが、私のはかなり筋金入りです。こないだ父が買ったパソコンのデータベースソフトで埋めた場所を整理しちゃうくらいたくさん埋めてます。最低でもあと20年は放っておこうと思ってます。楽しみだなぁ。開けるの」埼玉県　名護氏新古さん：

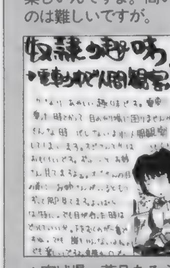
タイムカプセル、恥ずかしくていいですよね。その時大切なモノを埋めたり、しまっておく。確実に自分の足跡になりますし。ちなみにオレは小学生の時のタイムカプセルに、ヨーヨーを入れた記憶があります。

「通りすがりの人にアダナを付けます。一人で笑いそうになって大変です」京都府　ウィローさん：変なアダナ付けてるんでしょうね。電車で目の前の席に座ってる人をジロジロ見てたりすると危ないヤツと思われるかもしれないので注意して下さい。きっと。


▲長崎県　漣皓さん：楽しいんですよ。高いのは難しいですが。



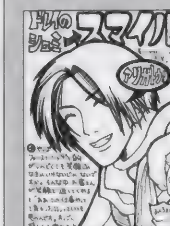
▲熊本県　つぐみさん：日記みたいでステキです。あとで楽しそうです。



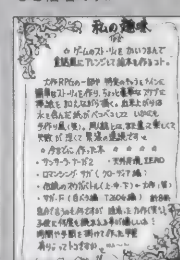
▲宮城県　蒼月あるえさん：脚はしょうがないでしょう。きっと。



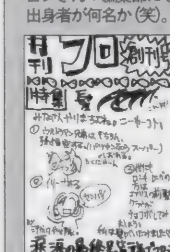
▲神奈川県　ぜろりなさん：送りあう友だちがいると倍増です。



▲大阪府　タカハシヂュンさん：編集部にも出身者が何名か（笑）。



▲富山県　小薗まりさん：ボロボロになっても宝物です。きっと。


▲愛知県　ちりがみねさん：長湯になりますねぇきっと。

じ。はたして今後もそうなのでしょうか？　とりあえず早めに全キャラをクリアしないと話が良くわからなくなりそうで……　話は変わって、今ゲームセンターでは「オラタン」がマイブーム。編集部の近くにいつ行っても、比較的空いている店を発見。ヒマを見てはコシコシ（?）通っております。心のどこかでまだフェイ・イエンを諦めきれていませんが、まぁ私の自機はサイファーで決まりです。やっと変形アタックをマスターし始めたところですが、それにしてもコイツの攻撃力のなさには涙が出ます。サーベルの間合いが広くても、ちょっとガックシ。このあたりがまだ、フェイ・イエンを捨てきれないところなのでしょう。でもサイファーの勝ちポーズのカッコ良さといったら……バルバトスの一億倍ぐらいでしょうか　パーフェクトだと変形するし。うむ、がんばろう。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

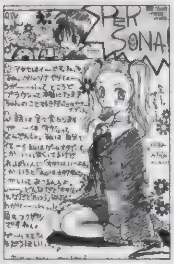
■うききゲボピー：「南総里見八犬伝」。ゲボにヒーでなんかかわいいでしょ？

■さとちーだぴょん：「オラタン」ハマッテルね。1回200円なのに。さすがです。

■ちくちりだぴょん：皮肉を言うのが大好き。いろんな所から情報ゲットなのでステキです。

■平吉さいだぴょん：打ち合わせはもっと早めにやろうね。良い子は。トホホ。

前回は原稿アップが早かったので……といい気になっていたら、いつの間にかまたビリっけつ。また上のライターネームが変なモノになっていることでしょう。どうせまた(平)が遅いだろうと思って油断してました。ちぇっ、今頃(平)はニヤニヤしながら「センチ」をやって、恥ずかしさのあまり照れながら部屋中ゴロゴロ転がっているに違いありません そういえば、「センチ」のアニメ版、「センチメンタルジャーニー」が始まりました 思ってたよりもデキがよかったので、LD出たらそく買いです 一年前からビデオが壊れているのですが、このときほど「直しておけば」と後悔したことはなかったです さっそく(大)くんに修理を依頼しました 最初、アニメ化の記事を読んだとき「主人公に再会する(ゲームが始まる)前の話」と書いてあったような気がしますが、実際第一話を見た限りでは「主人公と再会しないで、そのままエンディング?」ってな感



▲福岡県　とりおさん：難しいです。言葉に意味がたくさんあって。



▲千葉県　綿津見さん：かわいいですよね。ムチャに強いし。



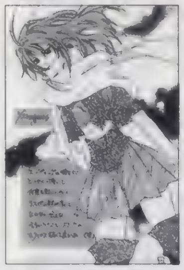
▲兵庫県　フルフルさん：カンぱっちりです。大当たりです。



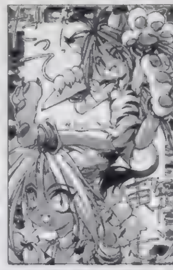
▲茨城県　小見幸子さん：どきどきしてます。これで女の子なら……。



▲栃木県　隆幸さん：あまり盛り上がりませんでしたねぇ。偉いです。



◀神奈川県　沢井ユリさん：強いのもコマりますよね　贅沢でしょうか？



最後奴隷：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます

◀大阪府　裕之さん：元気いっぱい、弾けてます！



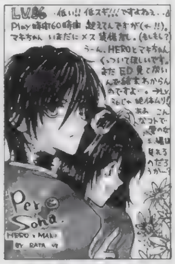
▲宮城県　NAKOさん：解禁です！　やりまくりです！　ゴーです！



▲徳島県　桜風りらさん：そうですね、さびしくないハズです



▲愛知県　さとうけいこさん：犬も人も同じレベルでオバカです。



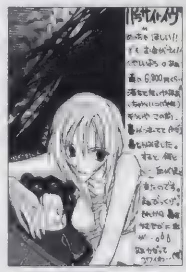
▲新潟県　RATAさん：ガンバってレベルＵＰに励まないと。



▲埼玉県　矢渡さん：飲ませちゃうと騒われちゃうような……



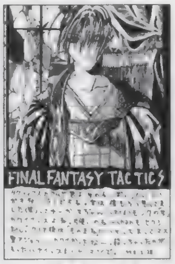
◀静岡県　うりあーらさん：発売中のD7に体験版もあります



◀滋賀県　北天きしめんさん：鼻切れちゃったんですね　直りにくいのです。



▲香川県　月旅行物語さん：安いですよね、フォースにボール付き。



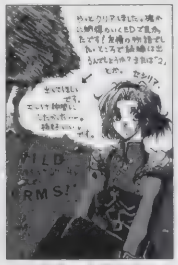
▲三重県　東本夕夜さん：男だって言う意見がありません。



▲宮崎県　SMRさん：床部の人間は大体１人に5～10枚は持ってます。



▲北海道　古川緋色さん：希望ですよ　何事も！始めましょう！



▲山形県　永岡水樹さん：「2」出来そうですよね。新しい世界で。



◀愛媛県　かへえさん：買って後悔はしたくないですモンね



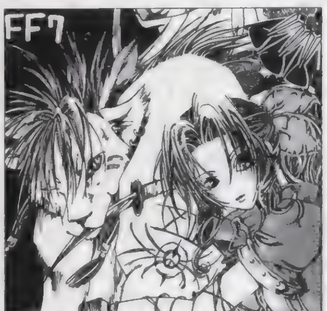
◀三重県　流智さん：頭の上に乗れる大きさがステキです。

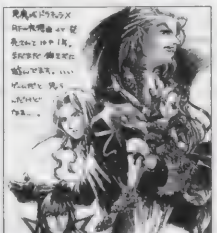


◀大阪府　タカハシチュンさん：でます　グラフィックもOKみたいですし、



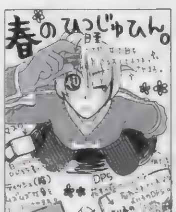
◀神奈川県　ちゃたろうさん：女の子同士のラブもまた……ある？



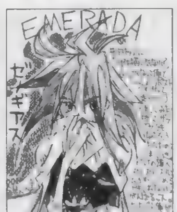


▲北海道　ころーにゃさん：もう少しドラマ性が強くても良かったかなと思われます。まあ、その辺はＳＳ版に期待すればいい？

◀三重県　東本夕夜さん：この２人って仲良さそうですよね。言葉じゃなく心で通じ合ってるというか。エアリスなら不可能じゃないです。



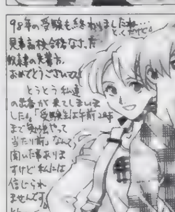
▲東京都　ももいろさん：大変です。花粉でイッパイですから。



▲群馬県　拝卯月さん：一緒に描きましょう、ソレがいいです。



◀茨城県　荒河カヨコさん：ちゃんとしゃべるみたいです。楽しみですよね。中身も外見もどうなってるのか。



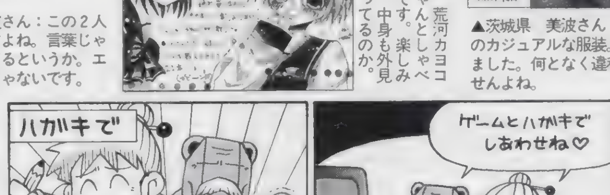
▲茨城県　美波さん：この２人のカジュアルな服装。始めて見ました。何となく違和感ありませんよね。

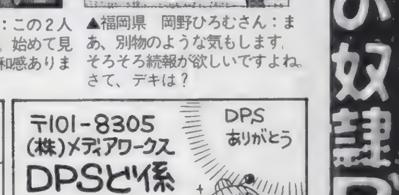


▲福岡県　岡野ひろむさん：まあ、別物のような気もします。そろそろ新報が欲しいですよね。さて、デキは？

最後の手段！　ハガキパンチ！

「あの葉っぱが落ちるとき……私の投稿人生も終わってしまうの」そんなもの悲しい体験をしたことはありませんか？　私はあります。そこでそんな人に薦めたいのがこのハガキカクトセガノビール。１日20回この重さ25キロのペンを使ってハガキを書くだけであら不思議。おしっこちびっちゃうくらい立派なあなたに大変身。軟弱だった私ももうモテモテ！　ハガキカクトセガノビールは20世紀の科学技術の粋を詰め込んだステキなハーモニーなのです！





コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation VOL.74 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P147のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、5月21日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.71

①「ー立体忍者活劇ー天誅」ポスター
緒方耕太（福岡県）三郎丸忍（徳島県）
江藤鉄也（石川県）岡本マリコ（大阪府）
山田旭（埼玉県）　宮尾美衣（東京都）
鶴田謙太（茨城県）上田勇太郎（栃木県）
犬塚明直（岐阜県）黒川憲篤（三重県）

②「ー立体忍者活劇ー天誅」オリジナルサウンドトラック
千田真一（愛知県）内田綾（静岡県）
伊東一（茨城県）　石井則和（埼玉県）
中野崇司（大阪府））

③「R・TYPES」テレホンカード
渡辺翔一（埼玉県）荻原夕貴（群馬県）
北村友和（京都府）加藤明弘（大阪府）
加藤義教（愛知県）

④「R・TYPES」キャップ
高橋美紀（神奈川県）森信輔（愛媛県）
三輪紀子（兵庫県）

⑤「R・TYPES」Tシャツ
古稀美和（兵庫県）岡田雄介（栃木県）
天野浩孝（愛知県）

⑥「グランツーリスモ」ヒントカードコレクション
浜雅俊（徳島県）山本康二（岡山県）
糸賀雅美（島根県）渡辺崇（神奈川県）
八神勇気（東京都）

⑦PSソフト「ひざの上の同居人」
堀浩明（埼玉県）佐島智江（佐賀県）
本橋孝正（福岡県）

⑧PSソフト「DEAD OR AL I VE」
大沢孝雄（北海道）宇野賢（愛知県）
高崎正敏（徳島県）

⑨PSソフト「新日本プロレスリング　闘魂烈伝３」
田上徳（山口県）松野大樹（北海道）
霧島昌弘（広島県）

⑩PSソフト「悠久幻想曲2nd Album」
小林佳子（福井県）新原泉（長野県）
大家ハルナ（福岡県）

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から３つ選んで番号で答えてください。

①[特報]ドキドキプリティリーグ熱血乙女青春記②[特報]バトルアスリーテス大運動会ＧＴＯ③[特報]マール王国の人形姫④[特報]Wizard's Harmony another story(仮)⑤[特報]電撃コンストラクション　落ちゲーやろうぜ！⑥[特報]カウボーイビバップ⑦[特報]ＳＰＡＷＮ The ＥＴＥＲＮＡＬ⑧[新作]ナムコアンソロジー１・２⑨[新作]影牢～KAGERO 刻命館２～⑩[新作]双界儀⑪[新作]ポケットファイター⑫[攻略]鉄拳３⑬[攻略]パラサイト・イヴ⑭[攻略]悠久幻想曲 2nd Album⑮[攻略]みつめてナイト⑯[攻略]彩のラブソング⑰[攻略]新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド⑱[攻略]ブシドーブレード弐⑲[攻略]ツインビーＲＰＧ⑳[攻略]個人教授㉑[攻略]ギルティ・ギア㉒[Ｇ]はいぱぁセキュリティーズ２㉓[Ｇ]ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ❤㉔[Ｇ]みさきアグレッシヴ！㉕[Ｇ]efficus この想いを君に…㉖[Ｇ]serial experiments lain㉗[Ｇ]ToHeart㉘[Ｇ]お嬢様特急㉙[Ｇ]ダブルキャスト㉚[ＲＰＧ]スターオーシャン　セカンドストーリー㉛[ＲＰＧ]BRAVE FENCER武蔵伝㉜[ＲＰＧ]エリーのアトリエ㉝[ＲＰＧ]黒い瞳のノア㉞[ＲＰＧ]どきどきポヤッチオ㉟[ＲＰＧ]玉繭物語㊱[連載]ＤＰＳソフトレビュー the DEEPER㊲[連載]電撃ＰＳコロシアム㊳[連載]４色奴隷㊴[連載]電撃プレイクエスチョン㊵[連載]ウラワザデータベース㊶[連載]ギルティ・ギアはじめて物語㊷[連載]電撃コラムス㊸[連載]ＰＳの奴隷㊹[連載]新作ソフトステーション㊺[連載]ＮＥＸＴ WAVE？㊻[連載]電撃ランキングステーション㊼[連載]電撃NEWS STATION㊽[付録]電撃攻略Station ＳＰVol.７

【２】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から１つ選んで番号で答えてください。

【３】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p208～p209)から選んでその番号を、３つまで書いてください。

【４】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【５】電撃プレイステーション74号を購入したのはどこですか？

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【６】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【７】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？　購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D（Vol.39）②D２（Vol.48）③D３（Vol.53）④D４（Vol.58）⑤D５（Vol.63）⑥D６（Vol.68）⑦D７（Vol.73）

【８】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p208～p209)から選んでその番号を、３つまで書いてください。

【９】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「ＰＳの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを２つまで書いてください。

【13】過去１年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去１年間にソフトの貸し借りをしましたか

①１本②２～４本③５～９本④10本以上⑤したことがない

【15】過去１年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション74号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 74号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.74

1『パラサイト・イヴ』テレホンカード 8名



▲ちょっぴりセクシーなAyaのテレカ。お店では買えない非売品だ。
（提供：スクウェア）

「元気」TGSオリジナルグッズ

2『エフィカス この想いを君に…』下じき 3名



3『玉繭物語』クリアファイル 3名



▲▶今号でも紹介している元気の2タイトル。TGSで配布していたものだけど、大人気だったので貰えなかった人も多いのでは。どっちを選ぶか迷っちゃう？
（提供：元気）

4リアルアーケード 3名



▲P.201でも紹介しているコントローラ。3万台の限定商品なのだ!!
（提供：ホリ電機）

コナミ『みつめてナイト』グッズ

（提供：コナミ）

6トレーディングカードBOX 3名



◀かわいい女の子たちと、多彩なイベントが人気のSLGのトレカ。目指せコンプリート!!

7クリアファイル 5名



▶リバーシブルなので「ツインビーRPG」が好きな人も応募してね。

5ジャンボカードダスW 5名

シールを



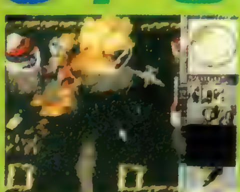
貼がすと…

◀「クラッシュ」のシール付きカード。P.200でも紹介。

（提供：バンダイ）

各3名 PSソフト

GWももうすぐ。旅行に出かけるのもいいけど、家でどっぷりゲーム三昧ってのも悪くないよね♥



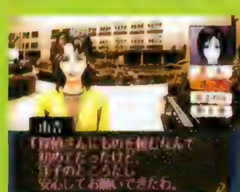
8コマンド&コンカー コンプリート

▲世界を二分した戦いを制覇するのは誰か？ 操作も簡単な戦略SLGが登場!!
（提供：アクレイムジャパン）



9かっとびチューーン

▲チューンナップのほかに、ドライバーの育成もできちゃう斬新なRCGなのだ。
（提供：元気）



10探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

▲今年で10周年を迎える名作推理AVG。斬新なシステムが特徴の作品だぞ！
（提供：データイースト）



11クレイマン・クレイマン ～ネバーフッドの謎～

▲全編がクレイ（粘土）で作られたAVG。クレイマンと冒険の旅に出かけよう！
（提供：リバーヒルソフト）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.76（6月12日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。正確にご記入ください。

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント Vol.74係

〒	□□□－□□□□	ここにはなにも書かないでください。
住所		
		TEL　　　（　　　　）
氏名	男・女	生年月日　年（西暦）19　月　日
職業	①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3　⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生　⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他	

きりとり線

希望のプレゼントの番号は

【1】				【2】	
【3】				【4】		【5】	

【6】　　【7】

【8】

【9】　　【10】

【11】　　枚

【12】

【13】　　本　【14】　　【15】

【16】　売　　本　買　　本

【17】

【18】

【19】


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
PlayStation
初心者でも勝てます。
DARIUS
プレイステーション用ソフト 5,800円



ホントは
電車の運転手に
なりたかったんだよな…
長年の夢を実現しよう。
電車運転ゲーム
電車でGO!
ますます勢いを増す"電車でGO!"まだの人はお早めに。
プレイステーション用ソフト 価格5,800円(税別)
PSロングランおすすめソフト
パズルボブル3DX
パズルボブル2
スペースインベーダー
プレイステーション・ザ・ベスト
"レイストーム"

PlayStation

はるかな未来。人類は、強大な力を持つ皇帝が率いる「地球帝国」の支配下に置かれていた。

皇帝に対する反逆──。それは、永遠に続く闇の中に葬られることを意味するのだ。

だが、人々は希望を捨てることはなかった。

帝国支配から脱却し、自分たちの世界を築き上げるために、自由世界連合を結成し、

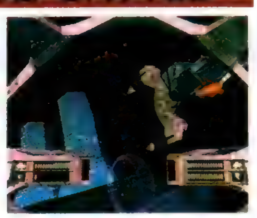
帝国に反撃を開始したのである。

いくつもの植民地に生きる、いくつもの人々の願い。

今、司令官ファーザーのもと、連合軍兵士たちの自由を求める戦いは幕を開ける。



3D BATTLE



シューティングゲームの枠を超えた無重力空間を舞台にした360度戦闘。シグノシス社が誇るテクスチャー技術と音声による指令が、緊迫感あふれる戦闘空間を演出する。

MISSION



このゲームは、ただ敵機を撃墜することだけが目的ではない。拿捕、護衛、制圧などの多彩なミッションを的確に遂行してこそ、連合軍を勝利へと導くことができるのだ。



総収録時間30分を超える高画質ムービーを、2枚のCD-ROMに収録。ナレーションを多用した効果的な演出が、あなたをコロニーウォーズの世界へ誘う。

「コロニーウォーズ公式ガイドブック」ソフトと同時発売　予価：本体1,100円（税別）　発売元：株式会社ゼスト出版事業部　TEL.03-5543-0616

※ワールドゲームコレクションとはアートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです。

〒261-8701 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
URL http://www.artdink.co.jp 株式会社アートディンク



PlayStation
TOSHIBA EMI
宝珠よ、ひかれ。
――もうひとつのマスモン伝説。
●キャラクターデザインに模型界、ゲーム界で人気の「ここまひ」氏を起用！
●パワフルな主題歌を歌い上げるのは、アニメ界で人気沸騰の遠藤正明氏！
（東芝EMIよりシングルCD、'98年5月20日発売予定！）
初回特典
「ここまひ」氏描き下ろし特製キャラクター色紙（サイン入り）をプレゼント！
更に
アンケートハガキご送付者2,000名様に、抽選で限定オリジナルトレーディングカードをプレゼント！
※ソフト発売日、翌々週の月曜日の消印まで有効。当選者の発表は、商品の発送をもって変えさせていただきます。
マスモンKIDS
The Another World of The Master of Monsters
KOKOMAI 赤い靴CLUB 1998
'98年6月発売予定 予価¥6,800(税別)
©SystemSoft Co. ©1998 TOSHIBA EMI
東芝EMI株式会社 エンタテイメントソフト事業本部 〒107-8510 東京都港区赤坂2-2-17 ■ユーザーサポート:TEL:03-5512-8660
※東芝EMIの最新情報はインターネット「To Make It!」でもご覧になれます。[http://www.toshiba-emi.co.jp]
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


GoGo RPG
ごーごー
れっつごー
あーるぴーじー
電撃PSは
RPGの味方です
スターオーシャン セカンドストーリー
BRAVE FENCER武蔵伝
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師2
黒い瞳のノア Cielgris Fantasm
どきどきポヤッチオ
玉繭物語
イラスト／C次郎



宇宙歴342年、惑星レゾニアとの間に勃発した大戦に、クロードの父ロニキス率いる連邦軍はくしくも勝利する。



その後、惑星ロークに発生したウイルス事件を解決し、事件を影で操っていたジエ・リヴァースの陰謀を阻止。

2人のオープニングから

STAR OCEAN スターオーシャン セカンド THE SECOND STORY

今回は、クロードとレナ、それぞれのオープニングムービー&ストーリー、物語のバックボーンとなる世界設定、そしてそこで出会うキャラクターなどなど…、もっと知りたい『セカンドストーリー』の謎に迫っていく！

クロードのプレストーリー

20年前の伝説的な活躍を経て提督となった父ロニキスを、クロードは誰よりも尊敬していた。しかし反面、「僕は僕だ。ロニキス提督の息子という人形じゃない」という思いも強くなっていた。そんな折、ロニキスによって半ば強制的に戦艦カルナスに乗せられたクロードは、惑星ミロキニアへ向かうことになる。調査だけの簡単な任務だったが、反抗心が押さえられないクロードは父の制止も聞かずに謎の装置に近付く。その途端、クロードの体は未知の惑星に飛ばされてしまうのだ。見知らぬ森で気付いたクロードは、モンスターに襲われている少女を見て、反射的にフェイズガンを抜くのだった。



▶クロードがテレポートする原因となるこの装置は、一種の物質転送装置だろうか？

メインの舞台は惑星エクスペル

惑星ミロキニアの調査中だったクロードが、謎の装置の力によって飛ばされた先は、銀河連邦の航宙図にも載っていない辺境の惑星エクスペル。この星のアーリアという村にレナが住んでおり、2人の出会いから物語は動き出す。『セカンドストーリー』の果てしない冒険は、ここを中心に回り出すのだ。





数え切れないほどの星々が散らばる広大な宇宙。その未知の星域に1つの緑の惑星が美しく浮かぶ。



その星の名はエクスペル。包み込む大気の内側には、青く澄んだ海と緑に萌える大地が広がっていた。

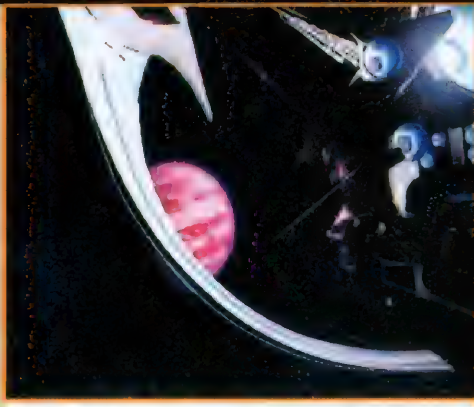


突然、何の前触れもなく天地を貫く電磁波が生じ、裂けた空からプラズマのようなフィールドが現れる。





ロニキスはそれらの功績を認められ、20年経った現在では提督に昇格していた。



ロニキスの息子であるクロードは、父に従い惑星ミロキニアの調査に向かう新造戦艦カルナスに同乗していた……。



探る『セカンド』の舞台

OCEAN

ストーリー STORY

スターオーシャン セカンドストーリー

7月(予) RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶エニックス
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

パーティキャラは12人!?

すでに明らかになっているパーティキャラの人数は、今回初公開の仲間（次ページ参照）で7人になる。登場キャラは主人公2人を含めて12人が予定されているという。しかし、全員揃えられるかはプレイしだい。仲間にするために特定の条件が必要な隠しキャラも存在しているらしいぞ。



◀仲間にするかどうか、選択する場合もあるぞ。

レナのプレストーリー

辺境の惑星エクスペルの南に位置するアーリア村に、「いってきまーす！」という元気な声が響く。いつものようにお気に入りの場所である神護の森に行こうと、勢いよく家を飛び出すレナを、母親がすばやく止める。このところ自然災害が頻繁に起きたり、動物たちが狂暴化するなど、悪いことが続いているので、娘の身を心配するのは当然だろう。そんな親の気持ちをよそに、制止を振り切って村を後にするレナだったが、森で魔物化した動物に襲われてしまう。動物たちが飛びかかってきた瞬間、突然森の奥から少年が現れ、見たこともない不思議な武器の力でレナを助けてくれるのだった……。



◀本来のエクスペルを象徴するかのような、のどかで平和な始まりだ。



強力なエネルギーが感じられる球体は、白い光を発しながら深い森の中へ、そして木々の間へと沈んでいく。



静けさを取り戻した森の向こうには、平穏な生活が営まれているであろうアーリアと呼ばれる村がある。



水に囲まれた豊かなアーリアにたたずむ一軒家には、村一番のおてんば娘レナが住んでいた……。

キャラクターイベントの魅力

無限大に広がるイベント分岐がより個性的なキャラを生み出す

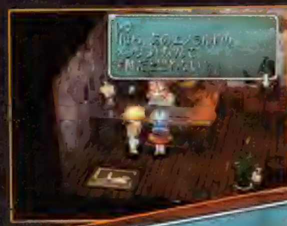
今作では、イベントの数とそれに伴う選択肢の数は前作に比べてはるかに増えている。冒頭で、どちらの主人公を選ぶかから始まり、出会ったキャラを仲間にするかなど、選択しだいではストーリーの展開がまったく変わってくるものも、数多く存在する。また、プライベートアクションで起きたイベントでの選択により、次に発生するプライベートアクションの内容も変化するのだ。さらに、なにげない選択肢でもイベント分岐が起こるぞ。



▲選択によってはこんなセリフも。あとでプレゼントイベントが起こるのかもね

選択肢によって変化する内部の感情値

前作同様、プライベートアクションで発生したイベントでの選択により、画面には出ない隠しパラメータ「感情値」が上下する。しかし今作では、感情値の変化はより複雑に進化しており、イベント時のセリフが変わったり戦闘中にかばってくれたり、目に見える形でストーリー展開と絡み合ってくるのだ。



▲宝石を見ているレナの言葉にクロードの答えは……?

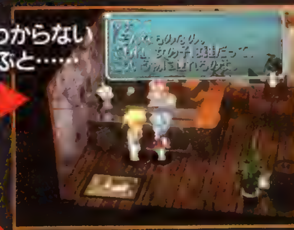


宝石に興味を示すと……



▲宝石好きのヘンな男に思われてしまう。印象はマイナス!?

よくわからないを選ぶと……



▲女の子の気持ちを教えてくれるぞ。まあまあってとこかな

プレゼントしてあげると……



▲レナはとても喜んでくれる。感情値アップも間違いなしだ

SCENE 1 空へと馳せる思い

炭坑の町サルバで、レナはずっと空を眺め続けているクロードを見つける。レナが声をかけると、「あの空の向こうには何があると思う?」とクロードが問いかけてくるのだ。惑星ミロキニアにいたはずが、次の瞬間には惑星エクスペルにいたなんて話、ここではおとぎ話にしかならない。クロードは"どうしたら帰ることができるのか"と思いながら、空の彼方に広がる宇宙を見ていたのかもしれない。しかし、レナにはそんなクロードの気持ちがわかるはずもなかった。それでも、レナは精一杯考えた自分の答えを口にするのだ。「クロード、あの空の向こうには……」。



▲宇宙を知らないレナにとってはちょっと難しい質問だ。



少しホームシック!?

▲少し淋しげなクロードのことを思うと、あまり夢のない答えはしてあげたくないよね

CHARACTER FILE ①

クロード・C・ケニー

●年齢: 19歳
●身長: 175cm
●体重: 68kg

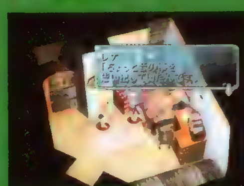
前作に登場したロニキスの実の息子。偉大な父を尊敬する反面、反抗心も抱いている。父に勧められるままに嫌々ながら士官学校に通い、現在では少尉に昇格。格闘術を習ってはいるが、これも父に半ば強制された形なので身に付いておらず、普段は剣を用いて戦う。



Crawd C Kenny

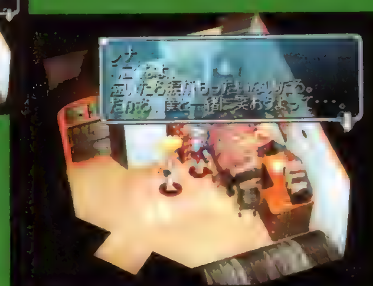
SCENE 2 幼なじみの思い出

アーリア村のレナの家にやってきたクロードは、レナを探しに2階の部屋を訪れる。1人で物思いにふけっていたレナは、クロードの訪問に気付くと必要以上に驚いてしまう。そんなレナの反応に興味を惹かれたクロードが「何を考えていたの?」と尋ねると、レナは今も残る幼い頃の記憶を静かに語り始めるのだ。大事な思い出を聞けたことで、クロードはレナのことが少しわかったような気がした。



▲普段は活発なレナだが、時には女の子らしい一面も。

静かに語り出すちょっと悲しい遠い過去



▲昔、泣いてるときに励ましてくれたという男の子がいたらしいぞ

CHARACTER FILE ②

レナ・ランフォード

●年齢: 17歳
●身長: 161cm
●体重: 45kg

惑星エクスペルのアーリア村に住む活発な少女。想像力豊かで夢見がちな性格だが、窮地に立たされると大胆不敵な行動をとることも。殴る蹴るの体術が基本攻撃だが、特殊な治癒能力を生かして仲間を助ける。



Rena Lanford

SCENE 3 不気味なプレゼント!?

ある日、クロードはセリーヌから トレジャーハンティングのときに見つけたというお守りをもらう。だが、よくよく話を聞けば骨と化した人から戴いたらしい。どうしたものかと悩むクロードだった。



▲値打ちのありそうなお守りだが、入手方法を知ってガックシ。



◀元の持ち主に悪いし、セリーヌの親切心をムダにしたくないし……。どうしよう？

受け取るべきか
遠慮すべきか
それが問題だ

CHARACTER FILE ③



セリーヌ・ジュレス

●年齢：　23歳
●身長：　167cm
●体重：　50kg

トレジャーハンティングに命を懸ける紋章術士。お嬢様らしい丁寧な言葉遣いと、高価なものに目がないしたたかな性格とのギャップが激しい。攻撃系の紋章術を得意とし、太股に刻まれた紋章によって呪紋を唱える。

CHARACTER FILE ④



2匹の魔物龍に取り憑かれた不運な紋章戦士。押し切られると何も言えなくなる気が弱い性格だ。しかし、魔物龍が援護する補助魔法を組み合わせた紋章剣で戦う戦闘時だけは凛々しい。

アシュトン・アンカース

●年齢：　20歳
●身長：　180cm
●体重：　80kg

CHARACTER FILE ⑤



三ツ目の異能種族テトラ・ジュネスの貴族の娘。わがままで高飛車な性格だが、一途な情熱と行動力に溢れている。重火器の扱いに長けており、紋章能力を手製のライフルで実体エネルギーに変換し攻撃する。

オペラ・ベクトラ

●年齢：　23歳
●身長：　160cm
●体重：　50kg

NEW CHARACTER FILE ⑦

ディアス・フラック

●年齢：　25歳
●身長：　192cm
●体重：　82kg

無表情の中に光る冷たい瞳が印象的な悲哀の戦士。長身、長髪と格好良い外見でありながら、感情が欠落しているらしく生気が感じられない。すべてはかつて家族を惨殺されたという過去の事件が原因で、今もなおその記憶に囚われている。戦闘時は、我流の武術と手にした刀を組み合わせて戦う。残酷な性格ではないが、過去の記憶と重なるのか、徹底的に倒す戦い方をする。



NEW CHARACTER FILE ⑥



ボーマン・ジーン

●年齢：　27歳
●身長：　175cm
●体重：　78kg

調合のエキスパートである薬剤師。リンガという町で、妻のニーネと薬屋を経営している。興味を持ったすべてのことに対し徹底して研究し尽くし、27歳という若さで薬学・医学・紋章学と、3分野の権威として名を馳せている。しかし逆を言えば、嫌いなことには一切関心を示さないタイプだ。

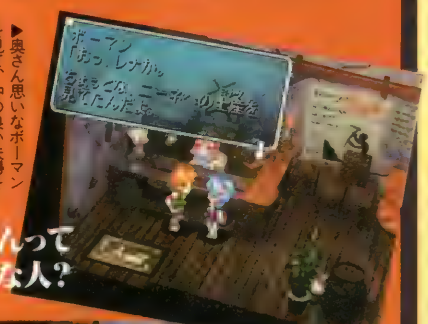
しかしそんな職業や性格に似合わず、逞しくしなやかな体つきをしている。力強いイメージは白衣を着た外見からも感じ取れる。

戦闘時は優れた運動神経を生かし、拳を使った体術で敵と戦う。また、薬剤師の知識を活用して、自分で調合した薬品を投げて攻撃することもできるのだ。

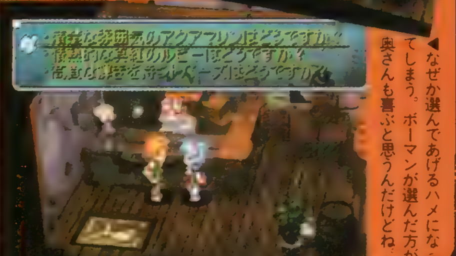
SCENE 4 奥さんに贈る宝石選び

サルバのジュエリーショップに立ち寄ったレナが見たものは、真剣な眼差しでウインドウを覗くボーマンの姿だった。リンガの町で待つ奥さんへの贈り物らしいのだが、結局決められないボーマンから「選んでくれ」とレナが頼まれてしまうのだ。

▶奥さん思いなボーマンを見て、仲の良い夫婦をうらやましく思うレナだったが……。



奥さんって
どんな人?



◀なぜか選んであげるハメになってしまう。ボーマンが選んだ方が奥さんも喜ぶと思うんだけどね。

見どころ満載のスポットガイド

冒険の序盤に訪れる町とそこに浮かび上がる数々の謎

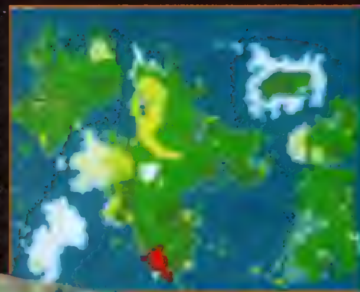
前述の通り、「セカンドストーリー」の舞台となるエクスペルは、銀河連邦の航宙図にも載っていない未知の星域に浮かぶ、未開の惑星だ。このゲームの物語は、クロードとレナの出会いから始まり、この星を中心に展開していく。そこにはどんな街や村があり、どんな会話がなされるのだろうか。そして、クロードとレナを待ち受けるものとは……？　ここでは、少しでも早く知りたいという読者のために、ゲーム序盤に訪れる場所を一足先に案内しよう。背景グラフィックや会話ウインドウなどからも、きっとこの作品の雰囲気が感じられるはずだ。気になるポイントもチェックしながら、そこで起こる数々の冒険に思いを馳せてみよう。



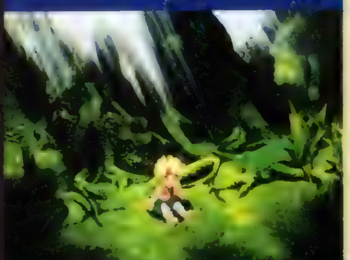
▲町の位置関係などはセリフでも説明してくれる。次の町にどう行ったらいいか、なんて迷うことはないぞ。

スタート地点はクロス大陸の南

右のマップは、フィールド移動時に見ることができる全体マップを拡大したもの。少し見にくいかもしれないが、惑星エクスペルの輪郭はつかめるだろう。中央に位置する十字の形をした大陸が、序盤の舞台になるクロス大陸だ。この南端にあるアーリア村から冒険が始まるぞ。



神が宿る大森林 神護の森



太古の姿をたたえた原生樹が生い茂る、生命力に溢れた森。白く輝く木漏れ陽と深い緑のコントラストが美しい。「あそこにいるとなんだかすごく落ち着くんですもの」というレナが、毎日のように行っているお気に入りの場所だ。また、謎のエネルギー装置によって飛ばされたクロードが、目を覚ますところでもある。そして、この神の名が付いた森の中で、クロードとレナの2人は運命的な出会いを果たすことになるのだ。

クロードとレナが出会う場所

▼レナを助けるために、無我夢中で魔物化した動物と戦ったクロード。一息ついたところで、初めて2人はお互いの顔を見る。





▲クロードがレナに聞く最初の質問は、何とも突拍子もないものだった。レナは戸惑いながらも、クロードを道に迷った旅人だと思ったようだ。

3カ月前に飛来したソーサリーグローブとは？

3カ月前、飛来したソーサリーグローブという謎の物体の影響で、静かな惑星エクスペルに異変が起こりつつあった。地震や火山の噴火などの自然災害が頻繁に起こり、魔物までもが出没するようになったのだ。人々は不吉なものだと怖れ、ソーサリーグローブに近付かないようにしているようだ。しかしクロス城では、ソーサリーグローブの調査を計画し、行ってくれる人間を探しているという。ソーサリーグローブとは何なのか、それを調べるのが序盤の目的になるのかもしれない。


▲惑星全体に影響を与えているソーサリーグローブ。その正体はなんなのか、今は謎に包まれている。

レナが生まれ育ったのどかな村 アーリア



惑星エクスペルで最初に訪れる村。ここにはレナが暮らしている家がある。周りを神護の森に囲まれており、村の中央には小川が流れる自然の豊かなアーリアでは、村人はこの土地が神によって護られていると信じている。村の規模は小さく、建物は石を土台にした木造建築が特徴。おもな産業は農業で、人々は村で採れた野菜や果物を売って生計を立てている。しかし中には、隣町のサルバまで働きに行っている人もいるようだ。目新しいものは何もないが、心が安らぐ雰囲気を持った静かな村である。

水面に映る鳥の群れが安らぎを運ぶ

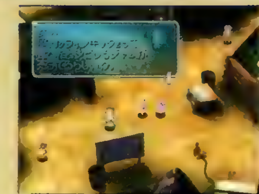

▲流れる水は清く澄み、空には鳥が舞っている。この村にいると、きっと誰もが心に安らぎを感じるはずだ。


▶ソーサリーグローブに関する悪い噂は、こんな南端の村にまで広がっている。住民は不安がっているようだ。

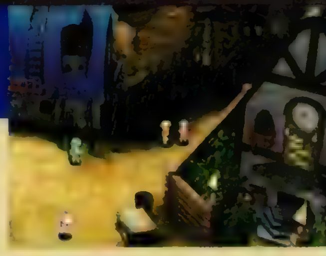

▲レナが住んでいる家に行くと、親切なレナの母親に泊めてもらうことができる。

労働者がひしめきあう土埃に煙る炭坑の町 サルバ

アーリアの北東に位置する町。商業がメインの南側と、工業が盛んな炭坑のある北側に分かれている。アーリアの果実を加工したジャムはクロスで一番の味と名高く、鉱山から採れる宝石や鉱物は良質と評判だ。それらの交易で成り立っている豊かな町だが、あまり雰囲気は良くない。

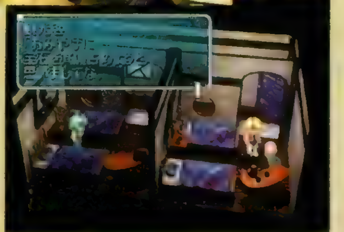


◀しびれるジャムや美容に良いジャムなど、いろいろな種類が売られているらしい



▼炭坑の労働者たちの溜まり場となっている酒場もある。男気に溢れる店だ

名産は宝石とジャム



▶サルバの鉱山は、宝石目当ての観光客が来るほど、名が知られているのだ



勇者伝説がある!?

アーリアでもサルバでも、クロードは小さな女の子に「おにいちゃんは伝説の勇者さまなの？」と聞かれる。クロードは作り話だと言うが、実はレナも不思議な武器で自分を助けてくれたクロードが伝説の光の勇者ではないかと密かに思っているのだ。この星では勇者伝説が根づいているが、ソーサリーグローブに怯える子供たちは勇者の出現を望んでいるのだろうか？



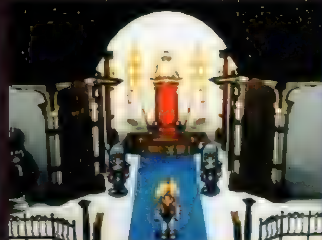
▶ここでも選択肢が出る　キミならどう答える？

スキルギルド発見!!

前作から継承された、キャラメイキングが楽しめるスキルシステム。それに欠かせないのがスキルの情報を売っているスキルギルドだ。今まで情報がまったくなかったが、3番目に訪れるクロス城下町で見つけることができたぞ。ちなみに、今作では100種類以上のスキルが用意されているらしい。今から楽しみだよね。



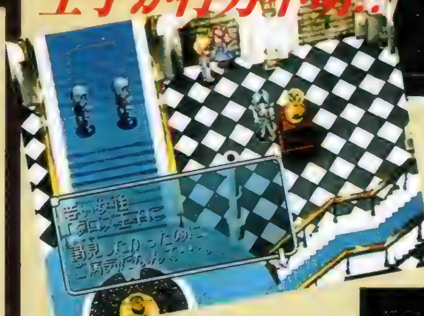
▲スキルを覚えれば、いろいろと役立つ特技を身につけることができるぞ

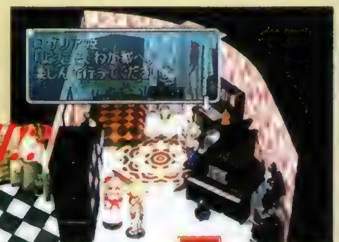


自然の要塞に守られた気高く華やかな王宮 クロス城

北にケルラ山脈をかまえ、周りを森で囲まれた「天然の要塞」と呼ばれる最良の立地条件に恵まれた城。現在、クロス王17世が統治しており、国は安泰を期している。クロス城には、跡継ぎになるべきクロス王子と、美しいと評判のロザリア姫がいる。お城の中は圧倒されるほど豪華絢爛に造られており、歩き回っているうちに迷子になりそうなくらいとにかく広い。また、メイドたちの内緒話も聞くこともできる。ふと耳にした「王子失踪」という重大な秘密は、クロードたちの冒険に関わってくるのだろうか？

王子が行方不明!?





▲ロザリア姫の部屋に行くと、姫自ら歓迎の言葉をかけてくれるぞ

ひそやかな事件の予感



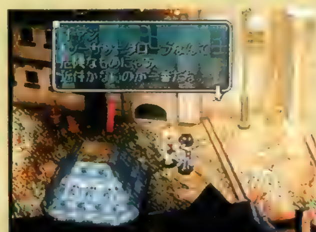
▲病気と言ったり静養と言ったり、王子について何か隠してるようだ。失踪の噂は本当!?

大陸の中心地に栄えるにぎやかな交易都市 クロス城下町



十字架のような形をしたクロス大陸の中心にある、大陸最大の町。街の北には、この地域を統べるクロス城がそびえ立つ。近隣の町や村との交易も盛んで、商業・工業ともに発達している。たくさんの人々が行き交い活気に溢れ、さまざまな情報や噂話を聞くことができるぞ。

活気ある街並みに足取りも軽く心も躍る



▲普通の人は不吉なソーサリーグローブに近付こうともしない。でも、近付くなとか危険だとか言われると、逆に見に行ってみたくなるよね。



◀酒場にはさまざまな地域から来た人が集まっている。ここで重要な情報を手に入れることができるかもしれない。



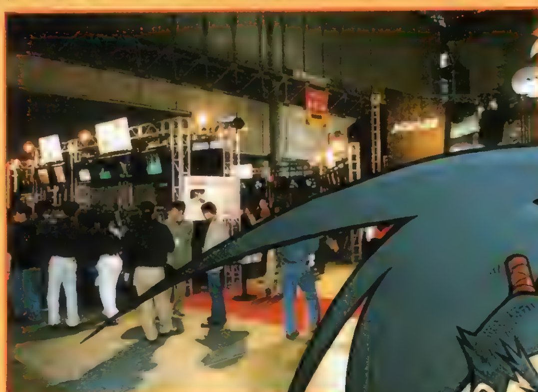
◀せっかく来たんだから食べてみるのもいいかもね。

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN™

BRAVE FENCER 武蔵伝	
夏予定 A・RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

東京ゲームショウの体験版で『武蔵伝』がここまでわかった!!

去る3月21、22日の2日間、幕張メッセで開催され、業界関係者や多くのゲームファンたちが訪れた東京ゲームショウ'98春。スクウェアブースでは、『パラサイト・イヴ』、『ブシドーブレード弐』などと並んで、この夏期待の新作『武蔵伝』も出展され、3つのシーンを実際にプレイすることができた。そこで今回は、この東京ゲームショウバージョンの体験版を通して『武蔵伝』のゲーム内容を紹介。また、出演声優陣などの最新情報もお届けするぞ。









メインキャラの声優が決定!!

映画的なゲーム演出に定評のあるスクウェアの作品だけに、この『武蔵伝』にも随所に迫力満点のイベントシーンが用意されている。イベントシーンや主要な会話シーンなどは、フルボイスで展開される予定だぞ。今回は、ムサシとフィーレ姫の担当声優を初紹介。どんなキャラを演じてくれるのか、楽しみだね。

ムサシ役

CV：松本梨香

TVアニメ「ポケットモンスター」のサトシ役でもおなじみ。元気な男の子の役を演じさせたら右に出る者はいない。ちょっとコミカルな面も見せるムサシを、どう演じてくれるのか楽しみ。

さらなる完成度を見せた『武蔵伝』のグラフィック!!

これまでに紹介してきた『武蔵伝』のグラフィックも美しいものだったけど、この東京ゲームショウバージョンでは、さらにグラフィックのクオリティがアップ！　表示ポリゴン数の増加やテクスチャーの細かさなど、完成に向けて調整が進められているということだ。『FFVII』や『ゼノギアス』など、3D・CGの美しさでは他の追随を許さないスクウェアだけに、PSの性能を限界まで引き出した超美麗グラフィックを楽しませてくれることは間違いないだろう。川の水面の半透明処理や、岩壁の質感、光の演出などにも注目して欲しい。

迫力のボスとの戦闘も…



◀これが前回までの紹介に使われていた画面写真。ボスのグラフィックを見ると、まだポリゴンがカクカクしているのがわかると思う。



美しく大変身!!

▶そして、これが最新の画面写真。ポリゴンに表面処理がなされ、なめらかな曲面が表現されているぞ。



◀ぼんやりとした緑色の光に包まていれる洞窟。神秘的なイメージだ。



▲2本の剣で、壁をよじ登るムサシ。剣が発する光にも注目。

▼目も眩むような閃光。たくさんの光の筋が強烈な光を強調している。いったいこの光の正体は？





フィーレ姫役

CV：小桜エツ子

「Bビーダマン　爆ボン外伝」の青ボン、「クレヨンしんちゃん」の桜ミミ子役など、コミカルなキャラからカワイイ女の子まで幅広くこなす。『サイバーボッツ』のデビロット姫役でも有名。

他にも豪華声優陣が登場!!敵役には千葉繁さんも!

▶ボスの登場シーンなど、イベントシーンを豪華声優陣の演技で盛り上げる！





BRAVE FENCER 武蔵伝

東京ゲームショウバージョンの体験版を誌上リプレイ!!

東京ゲームショウに行けなかったという読者のために、東京ゲームショウバージョンの『武蔵伝』の内容を詳しく紹介。ド迫力グラフィックで展開されるA・RPG『武蔵伝』の魅力に迫るぞ!!

TGSでは3つのシーンがプレイできた

「武蔵伝」の東京ゲームショウバージョンでプレイすることができたシーンは3つ。初級、中級、上級に分けられたシーンは、それぞれそんなに長いものではなかったけど、それでもゲット・インシステムや数々のアクションを生かした謎解き、そして大迫力のボス戦など、「武蔵伝」の魅力の一端をかいま見せてくれるものになっていた。ここでは、それぞれのシーンの見どころを中心に誌上リプレイ。「武蔵伝」のゲームの雰囲気を感じとってもらいたい。


◀それぞれに特徴のある3つのステージをプレイすることができた。

[SCENE 1(初級)対決!! スチーム・ナイト]



まずはムサシが高〜い塔の頂上から駆け下りる場面からスタート。後ろからものすごい勢いで転がり落ちてくる石像から一目散で逃げる、これまでの紹介でもおなじみのシーンへとつながっていく。ムサシを正面から捉えたカメラアングルで、迫りくる石像を見せる演出がスリル満点。なんとか石像から逃げ切ると、今度はお城の中でボスと対決！　巨大な鉄球を振り回すスチーム・ナイトに対して、ムサシはレイガンドの回転斬りで挑むことになる。初級ということで、難易度自体はあまり高くないけど、迫力のシーンの連続でドキドキ、ハラハラさせられっぱなしだ。


◀塔の上から落ちてくる石像ムサシ絶体絶命のピンチ！


◀城に入ったムサシを待っていたのは、巨大なボス、スチーム・ナイト。鉄球攻撃を避けながら、レイガンドで反撃だ。


▶強烈なレイガンドの回転斬りをくらって、さすがのスチーム・ナイトもダウン。しかし、まだ油断はできないぞ。



▶森に入っても、まだ追いかけてくる。障害物をかわしながら走れ。



▲石像は、もうムサシのすぐ後ろに!!　この門をくぐれば逃げ切ることができるかな？



▶舞台を城下町に移して戦いは続く。鉄球で民家を破壊するスチーム・ナイトを許すな！

SCENE 2(中級)山で丸太をゲットだぜ!



キレイな川の流れる山を舞台にしたステージ。たくさんの敵キャラが登場し、実際に5種類の技をゲット・インして使ってみることができた。また、このステージには回転足場や岩壁から突き出た恐竜の骨(?)など、マップ上の仕掛けもたくさん用意されていた。『武蔵伝』のアクション性の高さを、あらためて確認することができたぞ。このステージは中級ということだけど、プレイした感じではゲーム本編の序盤のシーンになりそう。製品版のソフトでは、まだまだいろいろな仕掛けやゲット・イン技が登場してくるはずだ。これまで紹介したもの以外にどんな技があるのか楽しみだね。



◀足場から足場へとジャンプで進む。こんな仕掛けがたくさんあるのだ。



▲ゲット・イン技の1つ〝スモール〟で攻撃。たまらず逃げ出そうとする敵が、少しかわいそう?



▶敵を包み込む怪しい光。この光の正体はいったい……。ムサシの攻撃方法の1つなのかな?



◀細い木の柱を使って川を渡るムサシ。微妙な操作が要求される場面だ。



▶川の中の岩の上にクリスタルらしきものを発見するムサシ。このアイテムはナニ?



▲回転する足場を使って先に進む。タイミングを間違うと谷底に落ちるぞ。

SCENE 3(上級)遺跡…そしてボウリング



▼〝ボウリング〟で壁を壊すと、秘密の通路が出現。これで先に進める。

数々の謎とトラップが待ち受ける神秘的な遺跡が上級ステージの舞台。ゲット・イン技の〝ボウリング〟を使って、壁の向こうに隠された通路を発見したり、ムサシの行く手を阻む敵を一掃するなどテクニカルなシーンが続く。特に〝ボウリング〟で敵を一掃するシーンでは、ボールを離すタイミングにも気を配らなくてはいけないといった凝りようで、遊びごたえは十分。炎の矢や火炎放射をする敵、壁の左右から迫りくる石板など、数々のトラップが用意されていて、頭を使うプレイが要求されるステージだったぞ。



▲敵を倒すとアイテムが出現することもある。体力回復など、効果はさまざまだ。



▶炎を吹き出す柱のような敵。安全に先に進むため、なんとかコイツを破壊しないと……。





▶しつこくムサシに襲いかかる敵。レイガンドで一網打尽にしよう。



◀立ちはだかる敵の軍団。ストライクを出せれば、簡単に一掃できるのだ。



▲炎の矢を防御でかわしながら、通路を駆け抜けろ!!



主人公エリーをはじめ
4人のキャライラスト公開!!

長野で行われたガスト新作発表会で、ついに正式発表となった『エリーのアトリエ』。新キャラのイラストも公開され、さまざまなことがわかってきた。「ただの続編にしたくない！」というガストの意気込みが感じられる最新情報をとくと見よ!

ガスト発表会で判明した 8つの真実

1 前作のエンディングからつながるプレストーリー



「エリー」の物語は、前作終了から1年後に端を発する。エリーことエルフィールが住む村で原因不明の伝染病が大流行し、中でも彼女は重症だった。そんな折、偶然村に立ち寄った不思議な杖を携えた1人の錬金術士の少女が特効薬を作って人々を病から救う。その少女は、長老からのお礼も受け取らず、「マルローネ」と名前だけを告げて去っていった。一命をとりとめたエリーはそれを聞き、命の恩人・マリーに憧れ、錬金術士になろうと決心するのだ。

2 キャラクターデザイナーが変更に!

『エリー』のキャラデザは
山形伊佐衛門(やまがたいさえもん)さん

公表されたイラストを見て気が付いた人もいると思うけれど、キャラクターデザイナーは前作「マリーのアトリエ」を担当した桜瀬琥姫さんではない。今作では山形伊佐衛門さんがデザインを担当している。発表会での話によると、桜瀬琥姫さんとのスケジュールの都合がつかなかったのが変更の理由らしい。そして、そこへ白羽の矢が立ったのが山形伊佐衛門さんというわけ。山形さんは、光文社刊「マリーのアトリエ　コミックアンソロジー」にも参加している、「マリー」には縁のある漫画家さんだ。〝伊佐衛門〟なんて勇ましい名前だが、実はこの方は女性。イラストを見てもわかる通り、彼女の描く柔らかいタッチと繊細な色使いは、ゲームの雰囲気を損なうことなく新しい世界をも見せてくれそうだ。

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～	
秋予定	▶¥5,800　▶ガスト
新感覚RPG	▶MC(ブロック数未定)　AC(DS対応)

エリーのアトリエ
ザールブルグの錬金術士2

　※画面写真はすべて「マリーのアトリエ」のものです。

3 男の子をめぐる三角関係に発展する可能性もアリ！

「エリー」では、下に紹介したアイゼルのほかにもう1人、親友のノルディス（右の写真）がアカデミーの同級生として登場する。プレイのしかたによっては、ノルディスをめぐってアイゼルと対立する三角関係になったり、逆にアイゼルと女同士の友情を深めたりもできる。友情を取るか恋愛を取るかは、プレイヤーしだいなのだ。



ノルディス・フーバー

◀成績は常にトップを維持する15歳の少年。エリーの親友で、ともにイングリド先生を師とする。アイゼルは彼に気があるので、彼をめぐって恋の攻防が繰り広げられるかもしれないね。

4 登場キャラは27人 マリーやシアにも再会できる！

「エリー」に登場するキャラは新旧合わせて27人。そのうち仲間にできる冒険者は12人で、ハレッシュやエンデルクなど前作で活躍したキャラが登場する予定だ。残念ながらキリー、ナタリエ、シュワルベは登場しないが、その代わり新キャラが5～6人追加されるとのこと。またオープニングムービーにはマリーとシアが登場するぞ。



▲騎士隊長のエンデルクは、今作ではものすごく強くなって登場するらしいぞ。

5 プレイ期間を延長することも可能！

前作は卒業試験の追試ということで5年間プレイすることができた。今作でのゲーム期間は、基本的にエリーがアカデミーを卒業までの4年間だ。しかし、お楽しみとしてその後何年か継続してプレイすることも可能だぞ。

6 アイテム作成に評価システムが追加

アイテム作成も幅が広がった。特に顕著なのが、プレイヤーが自由に調合できる「ブレンド調合」だ。見た目重視の〝品質〟と性能重視の〝効力〟という評価があって、同じ名前のアイテムでもプレイヤーによって違うものになったりするぞ。



▶評価によって売値や効果が異なるようになるのだ。

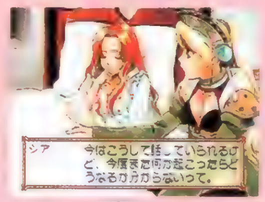
7 妖精さんに名前が付く

妖精システムに育成要素が加わり、さらに妖精さん1人1人には名前も付くらしい。これによって、お気に入りの妖精さんをどんどん育てることができるぞ。



8 イベントも倍増!!

今作では300近くものイベント数が予定されている。キャラ数も多くなったことで、出演声優数も増えるという。しかも、開発者の強いポリシーにより全編フルボイスは確実だぞ。



◀イベント数は前作の5倍以上と遥かに多くなるぞ。

ザールブルグの新住人たち



アイゼル・ワイマール

[illegible]

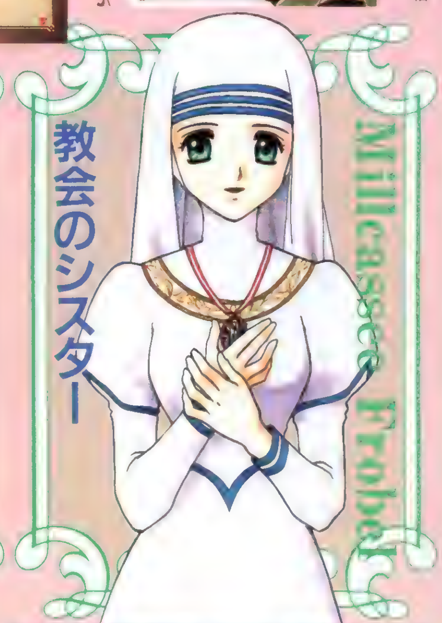
●15歳●3月1日生まれ●155cm・42kg



ルイーゼ・ローレンシウム

[illegible]

●21歳●3月3日生まれ●157cm・46kg



ミルカッセ・フローベル

[illegible]

●16歳●9月3日生まれ●155cm・42kg

テーブルトークのような クエストクリア型RPG

「黒い瞳のノア」は、魔神によって石に変えられてしまった幼なじみを救うために旅立つ少女の物語を描くファンタジーＲＰＧだ。システムは、テーブルトークＲＰＧを意識したクエストクリア型が基本。最終的な目的は１つだが、そこにたどり着くまでの行程はプレイヤーの自由という作りになっているぞ。主人公ノアの成長ストーリーを好きなように作っていくことができる自由度の高さが、最大の魅力なのだ。



第１報から３カ月。『黒い瞳のノア』に関する情報もだいぶ充実してきたぞ。今回は新たにわかったオープニングストーリーとキャラクターの紹介、そして戦闘に登場する召喚獣について解説していこう！

主人公 ノア

幼い頃に母を亡くし、学者の父と２人で暮らしている14歳の少女。ディスティーンとは幼なじみで、小さい頃はいつも彼の後ろをついて歩いていた。最近の夢はディスティーンと結婚して幸せな家庭を築くこと。まじめでおとなしい性格だが、一度決めたことはやり通す頑固な一面もある。



「純真無垢な心を持つヒロイン」

ノアの声を担当するのは大沢つむぎさん

すでにガストのホームページで公開されていたことだが、ノアの声を担当するのは、『マリーのアトリエ』のシアやミュー、妖精さんなどでおなじみの大沢つむぎさんだ。長野で行われた「ガスト新作発表会」でも、あのキュートボイスを披露してくれたぞ。活発な女性からおしとやかな女性、はたまた小さな男の子まで演じ分け、自らを“ゲーム声優”と名乗る大沢さん。さて、今作のヒロイン・ノアにどんな声で命を吹き込んでくれるのか、今からとっても楽しみだよね！

▶収録した音声はなんと400以上！　しかし、戦闘中のかけ声ばかりで、セリフらしいセリフは全然なかったんだとか（笑）。



黒い瞳のノア ～シエルグリス ファンタズム～	
秋予定	▶¥5,800　▶ガスト
新感覚RPG	▶MC（ブロック数未定）

幼なじみの少年



大好きな少年を救うために旅立つ

平凡な少女ノアは、幼なじみのディスティーンとの未来を夢見ながら、平穏に暮らしていた。ある日２人は洞窟を見つけ、偶然ノアが魔神の封印を解いてしまう。そしてノアをかばったディスティーンは石に姿を変えられてしまう。絶望感に打ちひしがれたノアに救いの手を差しのべたのは女神ニルだった。魔法の力を授かったノアは、ディスティーンを助けるため旅立つ。



ディスティーン

正義感が強い元気な14歳の少年。トレジャーハンターの父親は４年前の遺跡探索から行方不明。現在は母親と２人暮らしをしている。ノアの気持ちには気づいていない。

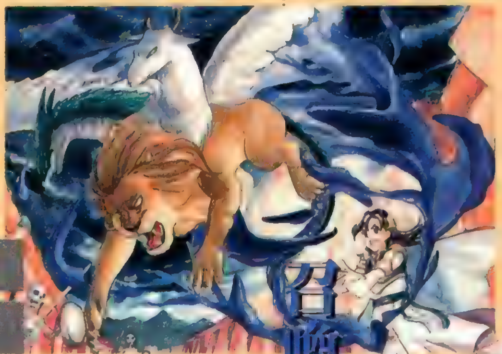
自由度の高いシステムが魅力

このゲームでは、移動もダンジョン探索もプレイヤーの好きなときに行うことができる。しかし旅を続けていくうえでは、装備品を整えたり強い魔法を買ったりと、必要な資金を稼ぐためにいろいろな仕事をこなしていかなければならないぞ。町にあるギルドでは、伝言や配達などの簡単な仕事から、商人の護衛やモンスター退治などの危険なものまで多種多様な依頼が用意されている。状況ごとに何をするべきか、どのような手段をとるかなどが、すべてプレイヤーの手に委ねられているのだ。その行動しだいで発生するイベントが変化し、ゲーム展開も変わっていくぞ。

ゲームに登場する召喚獣

以前紹介した4体の幻獣に加え、新たなイラストを入手した。どの幻獣もかわいくて、とても戦闘に向いてないみたいだけど、実際はとても頼りになるらしいぞ。





幻獣を召喚して戦う!

召喚獣発動!!

敵との戦闘は、サイドビュー画面でリアルタイムに進行していく。魔術師であるノアは、おもに魔法の力を駆使してモンスターと戦っていくことになるぞ。魔法には通常魔法と召喚魔法の2つがあり、召喚魔法を使うことによって喚び出した幻獣と一緒に戦うことができるのだ。さらに、幻獣を複数召喚して、パーティを組むこともできるらしい。これらの魔法は、町で買ったり戦闘で入手したり、はたまたダンジョンの奥深くでゲットしたりして増やしていくことができるぞ。



いろんな人々と出会い、ノアは成長していく

旅の途中には、さまざまな人たちとの出会いも待っている。ここに紹介した4人は、ノアの冒険の助けになってくれるキャラクターたちだ。彼らもそれぞれの目的に向かって冒険をしている旅人。年齢も職業も、さらには人種さえ違うが、共通しているのはみんな自分の夢を持っているということ。彼らとの出会いは、いろんな意味でノアの旅に影響を与えてくれそうだ。詳しいことはまだわかっていないが、どこでどんなふうにかかわるのか、今から楽しみだ。

セリエナ



ベルナールの幼なじみの魔術師。豪商の家に生まれた23歳のお嬢様だ。根は優しいが高飛車なところがあって、ベルナールの前では素直になれない。だが、彼と結婚して実家の商売を継いでもらいたいらしい。

デュラン



大地の神殿に仕える38歳の神官戦士。魔神の封印が解かれた日に女神ニルの啓示を受け旅に出る。普段は厳格な彼も、12歳年下の美人の妻と6歳になる娘の話になるとデレデレになってしまう。夢は奥さんと花屋を開くこと。

ベルナール



冒険者歴14年のベテラン。真面目で正義感が強く面倒見のいい28歳の魔法戦士だ。12歳のとき、森で幻獣に襲われていたのをディスティーンの父親に助けられたという過去を持つ。夢は伝説の秘宝「神の棺」を見つけること。

ルーシア



遙かな大陸から移住してきた民族の末裔で、両親を夜盗に奪われて亡くした10歳の少女。操獣能力・召喚魔法に長けた魔法の天才で、現在は相棒の白狼ワーズと旅をしている。夢は幻獣王「神竜シエルグリス」に会うこと。



どきどきポヤッチオ

タイトル発表以来、長きに亘って静かな注目を集めてきた『どきどきポヤッチオ』。それは、「アクティブコミュニケーションゲーム」というまったく新しいジャンルのゲームだった!! 果たして、その実態とは!?

どきどきポヤッチオ	
9月(予) RPG	▶¥5,800 ▶キングレコード
	▶MC(ブロック数未定)

あのナゾの超期待作が、ついにヴェールを脱いだ!!

魔法文化の街プエルコルダンを舞台に、"どっきどき"の体験が始まります!!

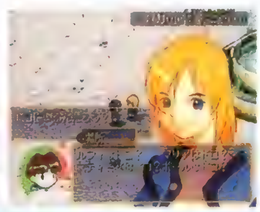
従姉のマリアねえさんにパン屋の手伝いを頼まれ、プエルコルダンにやってきた主人公。そこで彼は、4週間のアルバイト生活の中、街の住人たちとの出会いとコミュニケーションを繰り返して、様々な出来事を体験していく……。戦闘もなければパラメータアップもない、どこまでものどかで牧歌的な雰囲気で展開するこのゲーム。しかし、街での生活は、〝どきどき〟な出来事でいっぱい!! 今回は、この〝どきどき〟のポイントを紹介していくぞ!!



▲ゲーム中は常に時間が流れており、街の人々もリアルタイムで行動している。

どきどきポイント "キーワード"で行う、住民との コミュニケーション

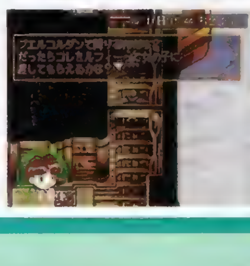
街の住人たちとの会話で手に入るキーワード。これをもとに会話を続けていくことで、キーワードに関係したキャラやイベントの情報、さらには新しいキーワードが手に入る。積極的に会話を行ってより多くのキーワードを手に入れれば、それだけ深いコミュニケーションを取ることができるのだ。こうして信頼関係を築き、特定の恋人をつくることが、ゲームの主な目的になっているのだ。



▶ゲームには数多くの魅力的な女の子が登場するぞ。

どきどきポイント 突発的かつ連鎖的に起こる イベント

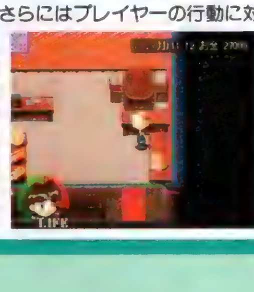
ゲームには、手紙の配達や広場までのかけっこなど、細かいイベントが大量に発生。しかも、1つのイベントが引き金となってまた別のイベントが……というように、連鎖的に広がっていくのだ。しかし、発生の条件には時間、場所、会話など、様々な要素が絡んでくるので、ただ待ってるだけじゃダメ!! 多くのイベントを体験するには、できるだけ積極的に動き回ることが重要になるぞ。



▶イベント発生のコツは、とにかく動き回ること!

どきどきポイント 複雑かつリアルタイムに変化する 人間関係

20人以上登場する街の住人たちは、それぞれが主人公に対しての好感度を持っている。これは、主人公の行動や会話によってリアルタイムに変化し、それによって動き、会話の内容、さらにはプレイヤーの行動に対するリアクションまでが変化していくのだ。また、住人同士の間にも複雑な人間関係があるため、ちょっとした行動が思わぬ人に対して影響を及ぼすことだってあるぞ。



▶他人の物を盗めば、もちろん印象は悪くなるぞ。

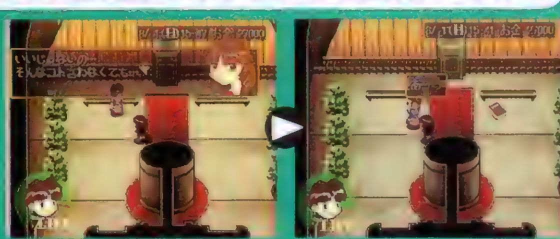
  イラスト/近藤敏信

プエルコルダンでの生活を密着レポート!?

ゲームには、4週間のアルバイト生活の中で特定の恋人をつくるという、一応の目的はある。しかし、実際のところ街での行動はプレイヤーの思うがまま。街の住人とのコミュニケーションを繰り返し、様々なリアクションを「楽しむ」ことが本当の目的と言えるのだ。ここでは、そんなプエルコルダンでの生活から、ゲームの始まりとなる冒頭部分を簡単に紹介していこう。

プエルコルダンに向かう飛空艇の中。そこでも出会いが!!

ゲームは、プエルコルダンに向かう飛空艇の中から始まる。ここでは、船員と言い争う女の子と遭遇。彼女が忘れていった本を回収しておくと、あとでいいことがあるかも。到着後、すぐに船を降りることもできるが、少し船内を歩いてみよう。船員から、ルフィという女の子に手紙を渡して欲しいと頼まれるぞ。



ついにプエルコルダンに到着。出迎えたのは……。

飛空艇を出ると、先に降りていた女の子はすでにいなくなっていた。でも、今日からお世話になる、従姉のマリアねえさんが出迎えてくれる。ひとしきり再会の挨拶（コロコロ変わるねえさんのリアクションが楽しい！）を済ませたあと、一緒に街へ。ここからいよいよ、プエルコルダンでの生活が始まるのだ。





マリアねえさん

一人でパン屋を切り盛りする、主人公の従姉。優しくて美人で気だてがよく、街のみんなに人気がある。

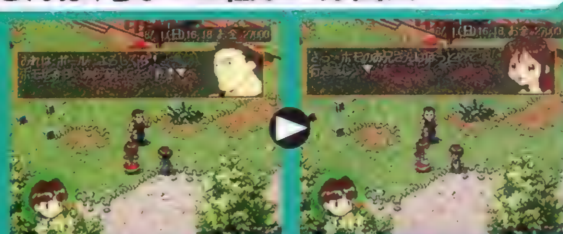


ポールさん

いつもランニングシャツ一枚で過ごす宿屋の主人。たくましくてさわやかなナイスガイだが、ちょっとホモっぽいとの噂。

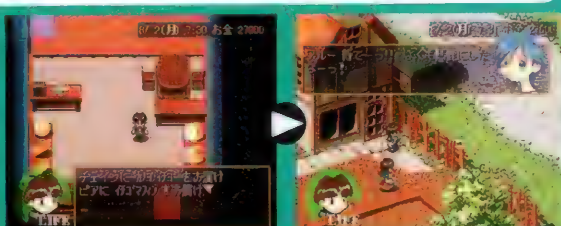
街で出会ったポールさんは、ちょっと怪しい雰囲気……!?

街で最初に出会ったのは、宿屋の主人ポールさん。鍛えられた肉体を誇るかのように、1人でポーズを取っている姿がかなり怪しい。おまけに、何も言ってないのにわざわざ自分から「ホモじゃないよ」と念を押してくる。この人とのコミュニケーションは、慎重に行った方がいいかも知れない!?



アルバイト開始!!　そこで出会ったのは!?

翌朝、いよいよアルバイト開始。「　さんに　」と書かれたメモ通りに、パンを配るのが仕事だ。最初の時、近所の少年を追いかける男勝りの少女マリンと出会う。マリンはマリアねえさんと親しげに話している様子だが……。ちなみに、配達用のパンは、他人にあげたり自分で食べたりすることも可能だ。





マリン

いつも男の子と駆け回っている元気な女の子。口より先に体が動いてしまう男勝りなタイプ。父親と2人暮らし。



ルフィ

王国一の魔法使いを目指し、修行を続ける女の子。飛空艇乗りの父親に憧れ、いつも空を見上げて過ごしている。

突然の出会い!!　その子の名は……。

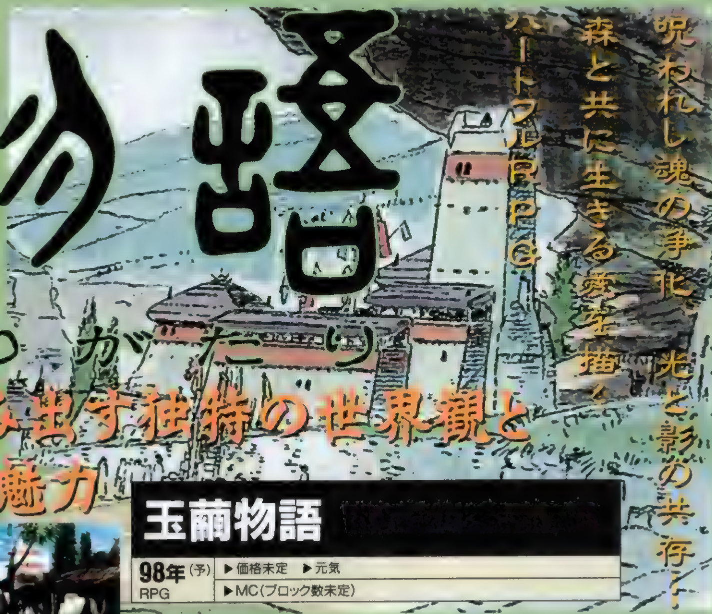
街を歩いていると、突然ホウキに乗った女の子が飛んできて、激突!!　彼女は急いでいるようで、ひと言謝るなり慌ててどこかへ行ってしまった。あとで集めた情報によると彼女の名前はルフィ。この街で魔法の勉強をしているらしい。そういえば確か、手紙を預かってたっけ……。



そして、どきどきの日常が始まる……

玉繭物語

たまゆものがたり



スタジオジブリの作品を手がけた 近藤勝也氏が生み出す独特の世界観と魔物の収集育成システムが魅力

玉繭物語

98年(予)	▶価格未定	▶元気
RPG	▶MC(ブロック数未定)	

この「玉繭物語」は、「天空の城ラピュタ」や「もののけ姫」など、スタジオジブリ作品の原画・作画監督などを手がけてきた近藤勝也氏が、すべてのイメージデザインを担当する注目作だ。人間味あふれるキャラクター、収集＆育成をメインとした深みのあるゲーム性など、魅力的な要素がいっぱいのＲＰＧだ。〝繭使い〟の少年を通して綴られていく神秘的なストーリーと相まって、プレイヤーを魅了するぞ。


◀美しい背景ＣＧの中でキャラクターを操作していくのだ。





▲メッセージウインドウには、近藤氏が描くイメージイラストそのままにキャラクターの顔が表示されるため、会話にも臨場感が生まれる。

STORY

聖霊の交わりにより誕生した光と影。いつしかそのバランスは崩れ、滅びの力が動き出す。魔物と化した森の生き物は人を飲もうとし、人は結界を張って魔物を防いでいた。だが、ある日サイラス村が魔物に襲われ、人々は病に倒れてしまう。特効薬の入手と結界が破られた原因究明のため、繭使いの子であるレバントが巨木の森へ旅立つことになる。森に入ったレバントは、やがて世界誕生の秘密と自らをも巻き込む運命を知ることになる。人と自然の共存の道を切り拓くため、レバントは聖霊が住まうという森の最深部へ足を踏み入れる……。



繭使いの能力を持つ主人公

レバント

繭使いの家系に生まれ、繭使いとして生活する本編の主人公。母親思いで、何事にも屈しない強い意志の持ち主だ。女性は守らなければならない、か弱い存在であり、男は強く立派でなくてはならない、という思い込みがあるため、常に〝男らしくありたい〟と思っている。幼い頃、森に消えてしまった父に対し、「バレルの獅子」と称えられることへの尊敬の念を抱いている。しかし一方で、母と自分を捨てたことへの不満も残っている。

繭使いとは…

魔物を繭に封じ込めることのできる能力を持つ存在。魔物との戦いで「笛」を使うことにより、繭の中に捕獲する。また、封印した繭を使用することで魔物の力を借りることもできる。１人前の繭使いに成人したときに、シャーマンを花嫁として迎えるしきたりがある。

舞台は中世小アジア風のサイラス村

このゲームの拠点となるのは、中世小アジアの雰囲気漂うサイラス村。ここには主人公レバントをはじめ、繭紡ぎや鍛冶仕事に精を出す人々が暮らしている。繭使いやシャーマンは村にとって必要な存在となっているが、村人たちの間には偏見や差別意識も根づいているようだ。しかし中には、差別感情を持っていない人たちもいるのだ。


サイラス村で暮らす人々

集める楽しさと育てる面白さ

村の外で魔物に遭遇すると、コマンド入力式の戦闘画面に切り替わり、バトル開始となる。戦闘中、魔物を弱らせた上で「封印」コマンドを使うと、繭の中に魔物を捕まえられるぞ。集めた魔物は３体まで持ち歩くことができ、戦闘中に召喚して戦わせることができるのだ。魔物はそれぞれ特有の魔法や技を持っていて、戦闘を経験させることでどんどん強く育てていくこともできるのだ。

弱らせた魔物を繭に封印！



◀捕まえたい魔物が出現したら、トドメを刺さない程度に攻撃を加えていく。



◀魔物を弱らせたところで、すかさず「封印」コマンドを使って繭の中に封じ込めるのだ。

戦闘中に召喚!!



▶封印した魔物は、心強い味方となって戦ってくれる。

魔物の合成もできる奥深いシステム

収集・育成だけではなく、魔物同士を合成することにより新しい魔物を生み出すこともできる。合成可能な魔物は30種類以上。組み合わせる２体の種類や属性、レベルなどによって自分だけの魔物が誕生するのだ。さらに、合成した魔物を媒体にして新たな魔物を生み出すことも可能だ。育成・合成した魔物は、メモリーカードを使って交換や対戦もできるぞ。

合成のしかたによって属性が変わる



ラドルチュー（地）

パタルチュー（火）

ドグルチュー（闇）

レバントの許嫁であるシャーマン

マーブ

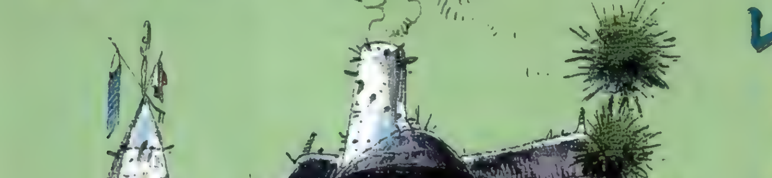


レバントの許嫁としてシャーマンの里から迎え入れられた少女。〝私も普通の人間だ〟という意識が強く、村でのよそ者扱いに対して毅然とした態度をとる。しかし、強がっていても内心はかなり気にしているようだ。悲しいことがあっても、プライドが邪魔してレバントの前でも涙を見せることができないでいる。

シャーマンとは…

繭使いの力により封印された繭を、魔力によって浄化し、「聖魔」とする特別な能力を持つ者。「聖魔」として生まれ変わった繭からは普通の繭とは比べものにならないくらい上質な糸がとれるのだ。この「聖魔」から産み出される糸によって、村の繭紡ぎの生活が支えられている。ただし、シャーマンは、繭を浄化するたびに「呪いの印」が体に刻まれる宿命にある。

背景フィールドのイメージイラストをレンダリングＣＧで表現



「玉繭物語」のゲームフィールドは、レンダリングＣＧによる背景にポリゴンキャラをのせる、という形で表現されている。近藤氏が描いたイメージイラストをもとにした緻密な背景グラフィックは、〝美麗〟のひと言に尽きるだろう。このゲームが持つ独特の世界観を、より幻想的に演出してくれているぞ。





◀ここは魔物の襲撃に備えるための見張り台。木や石の質感をも感じさせるＣＧは、イラストの雰囲気をみごとに再現。



◀おもに女性の仕事場になっている繭紡ぎ場。イメージイラストとはアングルが変わっている。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation



出演声優
南 央美(杠美咲)
長沢美樹
平松晶子
浅野まゆみ
かないみか
豊嶋真千子
吉田古奈美
夏樹リオ
こおろぎさとみ
緒方賢一
結城比呂
くればやしたくみ
他総勢32名出演
登場キャラクター50名以上!

1998年7月発売予定!!

価格 5,800円(税別)

「精霊召喚」に続き、『みさきアグレッシヴ!』予約者全員プレゼントキャンペーンまたまた開催!!

本商品を予約された方に下記豪華賞品をプレゼントいたします。ふるってご応募下さい!

応募用紙を破線で切り取るか又はコピーして使用して下さい

「みさきアグレッシヴ!」予約者全員プレゼント応募用紙

氏名

住所

予約日

(DP-0410)

プレゼント内容

A賞 みさきアグレッシヴ! スペシャルディスク(PSソフト非売品) …… 1500名様
原画+イベントビジュアル400点

B賞 キャラクタートレーディングカード54枚組(フルセット) ………… 500名様
キャラメル箱仕様

C賞 WIN95壁紙ディスク ………………………………………… 100名様
Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データディスク!

D賞 声優サイン色紙 ………………………………………………… 20名様
出演声優の個別サイン色紙!

E賞 トレーディングカード(9枚組) …………………………… 1000名様

また、惜しくも賞品を逃した方にオリジナルポスターをもれなく差し上げます!!

応募方法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、『みさきアグレッシヴ!』を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って宛先まで送る!

これでプレゼントの受付は完了。さあ、すぐに予約して応募しよう。

期間:1998年7月15日消印有効
※発表は賞品の発送をもって返させていただきます。(9月中旬予定)

宛先:〒107-0062 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F
株式会社翔泳社ゲーム開発局「みさきアグレッシヴ!、全プレ係」まで。

SE SHOEISHA 株式会社 翔泳社
〒107-0062 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-1019 FAX. 03-5411-5072
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter


PlayStation
このおもい、あなたにとどけたい…。
超美麗アニメーションを大幅拡大。
親切簡単システムも健在。
シリーズ、第2弾
スーパードラマチックアニメゲーム
バックガイナー
よみがえる勇者たち
飛翔編「うらぎりの戦場」
CD-ROM2枚組+サービスディスク1枚 価格5,800円(税抜)
98年6月発売予定
封入特典
描きおろしイラスト
夏秋カレンダー付
初回限定特典
オリジナルポスター
プレゼント
第1弾
絶賛発売中
覚醒編「ガイナー転生」
CD-ROM2枚組(ピクチャーレーベル)
封入特典付き 価格5,800円
●サウンドトラックアルバム 好評発売中
●「小説版バックガイナー～よみがえる勇者たち～上巻」98年発売予定
●公式攻略ガイドブック「バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編 ガイナー転生」好評発売中
シリーズ
完結編「そして、明日へ」
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
98年発売予定
○新キャラ加入でボリュームアップされた声優陣
上田祐司、今井由香、岡村明美、水谷優子、
高野直子、飛田展男、高田由美、天野由梨、
根谷美智子、沢海陽子、置鮎龍太郎　他
©VING
VING
ビング株式会社 東京
〒141-0021 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポート TEL:03-5423-3283
アニメーター・グラフィックデザイナー・
プログラマー募集
履歴書・自己PR文・作品を郵送してください。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


T→
Tから始まる物語
TRAP
TRICK
TRIP
TRUTH
JALECO
少年タクト、15才。タクトの持つモバイルに、
発信元不明の4つのTから
始まるメッセージが届く。
TRAP、TRICK、
TRIP、TRUTH。
ファンタジックワールドで
体験する様々な
出会い、そして敵。
少年は心の葛藤を
繰り返しながら
次第に成長していく…。
プレイステーション用ソフト「Tから始まる物語」
1998年6月4日発売 価格5,800円(税別)
この夏、冒険はTから始まる。
1998年、夏、ジャレコが贈る壮大な
アクションアドベンチャーワールド。
●業界初!!ストーリーの全貌を見ることのできる「マルチチャンネルシステム」
●「サブリミナル・カット」がもたらす未体験のストーリー空間。
●花を育てることによって武器や魔法を手に入れる「花栽培システム」を搭載。
●フルポリゴンの舞台で繰り広げられるリアルタイムバトル。
●メインテーマ作曲に高橋幸宏、企画協力に城戸真亜子。
●アナログコントローラー(デュアルショック)対応。
PlayStation
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社ジャレコ ジャレコホームページ http://www.jaleco.co.jp
©1998 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
(本社) 〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4820 (直通) FAX.03-3708-4822 (大阪) 〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-33 TEL.06-385-5100 (代表) FAX.06-385-0868



PlayStation
ヘイ、彼女ぉ。いっしょに回転しない？


Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
Tenchu
Tenchu
SOUNDTRACK
ALL SONGS ARE COMPOSED & ARRANGED BY
NORIYUKI ASAKURA
プレイステーション・ソフト「天誅」のサウンドトラック遂に登場！
本編ステージ全曲とゲーム未収録オリジナル曲「aminina-天誅組曲-」を含む
全12曲で構成。
天誅
SOUNDTRACK
ALL SONGS ARE COMPOSED & ARRANGED BY
NORIYUKI ASAKURA
立体忍者活劇 天誅 サウンドトラック
朝倉紀行
1998年4月22日発売
純和風忍者アクションゲームの決定版!
天誅
好評発売中
天誅ホームページ公開中! http://www.dep.sme.co.jp/tenchu/



PlayStation
SEGASATURN
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表するものとして表示を承認したものです。" "マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
WAI WAI KID
好きな数字を選んでGO!!
進む距離も方向も自分で選べるボードゲーム!!
1 2 3 4 5
みんなでワイワイ！
多人数プレイなら、ミニゲームで熱くなる!!
ひとりでじっくり！
ひとりプレイのお楽しみ♡
あなたの性格をズバリ診断!
思い通りの青春！あじわえます。
なのじゃ。
ロボ。
キッドのボードゲーム
第2弾!!
ゲ〜ムで青春
© 1998 KID
好評発売中
標準価格¥5,800(税抜)
プレイステーション・セガサターン同時発売
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL. 74

CONTENTS

SHADOW TOWER

6月(予) 3D・RPG
▶¥5,800
▶フロム・ソフトウェア
▶MC (2ブロック)
▶AC (DS対応)

戦闘やアイテム収集をメインにした、本格派3D・RPG『SHADOW TOWER』。
今回も気になる最新情報を、たっぷりとお届けするぞ!!

古い時代……大いなる闇の力、すべてを飲み込んだ巨大な穴を封印するために、塔が築き上げられた。そして幾多の時が流れ、町は再びにぎわいを見せ、平和の時は永遠に続いていくかのようであった……。しかし今、封印の塔が崩れ去り、再び悪魔の眼が開いたのだった……。プレイヤーは、魔物に飲み込まれた人々の魂を救うため、3Dダンジョンで構成された塔の地下部へと降りていく。このゲームは、モンスターの定義が普通のRPGとは違い、ストーリーの進行を妨げる存在ではなく、クリアするために倒すべき存在となっている。つまり、すべてのモンスターを倒すことが、このゲームの目的なのだ。



◀魔物を倒すと自己パラメータが上昇。魔物の種類によって、上昇するパラメータが違う。



新要素1 1つ1つのアイテムがキミの命をつなぐ!!

プレイヤーキャラは、頭・胴・腕・足などに、武器や鎧、アクセサリーを含め11カ所にアイテムを装備することができる。アイテムはダンジョン内に落ちているか、宝箱から手に入れることができるぞ。また、アイテムの種類も豊富で約150種類、総数にしてなんと、約300個も登場！ 体力及び魔力の回復はアイテムでしか行えないなど、リアルタイムで進行するこの「SHADOW～」では、アイテムの存在がかなり重要になってくる。



◀アイテムを装備する画面では、アイテムの詳細と、プレイヤーキャラの各パラメータの、装備後の変化も見ることができる。



▶ダンジョン内では、暗くて先が見えない場所がいくつも存在する。そんな場所では"たいまつ"を使ってあたりを照らそう。

▼強いモンスターを「クリーチャーブック」に記録するだけでも、十分に楽しめる。



新要素2 お互いのアイテムを賭けた対戦「クリーチャーバトル」が熱い!!

約30マップにも及ぶ広大なダンジョン内を歩き、モンスターを倒すことやさまざまなアイテムを収集することが、このゲームでのプレイヤーの目的となる。しかし、この「SHADOW～」の楽しさはそれだけではない!! 一度戦ったモンスターは「クリーチャーブック」にデータとして保存される。そのデータを使って、モンスター同士を対戦させることができるのだ。キミが集めたアイテムの中から1つまたは3つを選択して、友だちとアイテムを賭けた熱いバトルが楽しめるぞ。ちなみに、モンスターはかなり多めで、約150種類も存在する。

プルムイ プルムイ

夏予定　A・RPG
▶価格未定
▶カルチュア・パブリッシャーズ
▶MC（ブロック数未定）

コミカルに描かれたポリゴンキャラが、縦横無尽に動きまくるアクション・RPG『プルムイ プルムイ』。今回は、主な登場キャラと独自のシステム"モーフィング"について紹介するぞ！

独自のシステムが満載のアクションRPG



マドカ

本編の主人公。イーバス・バイスの復活とともに、フル族の長老たちによってフリップサイドに召喚された女神　しかし、儀式が不完全だったため、女神としての能力ばかりか記憶までも失っている。

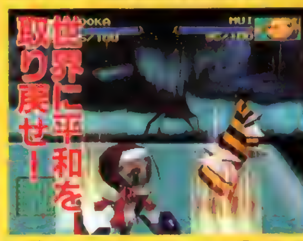
世界に平和を取り戻すために旅立った主人公マドカと、そのお供のムイの大冒険を描いたアクションRPG『プルムイ プルムイ』。このゲームはプル族と呼ばれる生物が、モンスターやいろいろな道具に変身する"モーフィング"が特徴的な作品だ。ポリゴンキャラが粘土細工のようにぐにゃぐにゃと変身する独特な動きが、プレイヤーの遊び心をくすぐるのだ。ゲームの途中には、このモーフィングを使った謎解きも多数用意されていて（例えば釣り橋に変身させて谷の向こう側にわたるなど）、中には謎解きAVG顔負けの超難解な謎も用意されている。ムイを成長させていくことが、ゲームクリアのポイントになるぞ。



▲それぞれが個性的で、とってもかわいい登場キャラクターたちにも注目しよう！

-STORY-

異世界「フリップサイド」に突如現れた最強の魔人イーバス・バイス。邪悪な力で世界を侵略し始める彼を恐れたプル族たちは、伝説の女神を召喚するが……。



▲プレイヤーは主人公のマドカを操って、世界に平和を取り戻さなければならないのだ。

『モーフィング』って何なの？



▶これは変身する前の状態　ここから徐々に形状を変えていき、最終的にはモンスターに変身してしまうぞ。

◀元の姿の面影はあるものの、ボールのように丸まっている。ここからさらに変化して……。

▶いよいよ本格的に変身する段階だ。完全に面影がなくなり色も変化して茶色になっている

◀胴体となる部分から頭が出ているのがわかるかな？　そして次は腕や足が生えて……。

▶ついに完了！　見た目も強そうなモンスターに大変身だ。手に持っている武器もムイの体の一部で形作られているぞ。



ムイ

フリップサイドに住むプル族の王子で、イーバス・バイスにさらわれた妹を助け出すため、女神に同行する。ジェムを食べることで、アイテムやモンスターに姿を変える能力を持つ。

ムイを始めとするプル族は、ジェム（宝石）を食べることでさまざまな形状にモーフィング（変身）する能力を持っている。ときにはアイテム、またあるときはモンスターに変身して、マドカの冒険をサポートしてくれるぞ。



アイテムにも変身できるよ!!



シャイナ

イーバス・バイスの側近で、彼の右腕となって暗躍する謎の戦士。プル族狩りの命令を受けて、各地を奔走する。



イーバス・バイス

数千年前に、女神によって封印された太古の魔人。プル族を邪悪なモンスターへと変貌させて、世界を支配しようと企む。



マスモンKIDS

あの本格派SLG「マスモン」がコミカルになって登場！

6/25(予) SLG
▶¥6,800
▶東芝EMI
▶MC(2ブロック)

かわいい『マスモン』登場！

パソコンに登場して以来、多くのSLGファンの注目を集めた『マスター・オブ・モンスターズ』。その後継作にあたる『マスモンKIDS』が登場。マスター（プレイヤー）がモンスターを召喚して、さまざまなクリア条件をこなしていくこのゲーム。今作では、戦闘マップも今までのようなヘックス（6角形）からボックス（四角形）に変わって、高低差のある立体的なマップになっているぞ。また、敵との戦闘のときに戦闘画面への切り替わりがないなど、今までの「大戦略」タイプとは違った、テンポがいい「マスモン」が味わえるのだ！

▼キャラクターデザインには「クライムクラッカーズ」や「フレイ」などで有名な「ここまひ」氏を起用。新たな「マスモン」の世界が、コミカルタッチで描かれている。





▲召喚には6色（赤・青・緑・黄・白・黒）の「宝珠」が必要。色の組み合わせによって召喚できるモンスターの種類が変化する。宝珠は、モンスターを倒すと手に入るぞ。



◀ステージをクリアする条件も、複数用意されている場合があるぞ。

オープニングムービーは必見の価値あり！

オープニングには、アニメ界で活躍するスタッフたちの力作、超美麗なムービーが挿入されるぞ。さらに、主題歌も用意されていて、よりいっそう雰囲気を盛り上げてくれるのだ。



▶コミカルなキャラクターたちが暴れまくり!?



◀熱い主題歌を歌うのは、遠藤政明氏！

ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ~World Cup France'98~

あのコナミが贈る、期待度No.1のサッカーゲーム！

6/4 SPG
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC(1ブロック)

ひと足先に"フランスへ行こう"！

おなじみ「実況ウイニングイレブン」シリーズの最新作が登場！　選手の動きが細部まで再現され、さらにリアルなサッカーが楽しめるこの『3』は、6月に開催される「ワールドカップ フランス大会」を完全シミュレートできる内容になっている。登場チームは日本を含め、実際のフランス大会出場国32チーム（選手はすべて実名）。また、"リーグ戦"や"オールスター戦"を始めとする多彩なモードを用意！　中でも注目は、"ワールドカップ'98モード"。全32チームが4チームずつ計8グループに分かれて総当たり戦を行い、各組上位2チームが決勝トーナメントへ進むという、フランス大会そのままの戦いが堪能できるのだ。





▶使用できるチームは全部で32カ国。好きなチームを使ってワールドカップを制覇しよう！



▲スピード感あふれる試合展開に実況が加わることで実戦さながらの感覚でプレイを楽しめる。



◀各選手のパラメータを細かく設定。試合ごとにコンディションも変化するぞ。

トレーニングモードで腕を磨け！

このゲームにはトレーニングモードが用意されていて、相手チームがフィールドにいない状態でパスやドリブル、コーナーキックなどを練習できるぞ。テクニックが身に付くまで何度も練習して、世界の壁に挑め！

▶得意な分野を練習しながら独自のプレイスタイルを確立するといいかも。





◀フォーメーションも変更可能。さまざまな状況を想定して練習に専念しよう。

爆走 デコトラ伝説 ~男一匹夢街道~

6月(予) RCG
▶¥5,800
▶ヒューマン
▶MC(1ブロック)

日本全土にわたってトラック野郎たちと熱いレースを展開する『爆走 デコトラ伝説』が登場!
今回は、これまでのRCGとはひと味もふた味も違う独特な魅力に迫っていくぞ。

日本一のトラック野郎を目指すRCGが登場



高速道路を舞台に大爆走!!

ド派手なデコトラ(デコレーショントラック)をテーマにしたちょっと変わったタイプのRCG『爆走 デコトラ伝説』がやってくる。ゲームモードは、「全国制覇」、「頂上戦争」、「男の華道」、「頭脳対決」の4つがある。その中でメインとなる「全国制覇」モードでは、デコトラのドライバーとなり、日本一のトラック野郎を目指して、各地の高速道路をリアルに再現したコースを舞台に、ライバルたちとレースを繰り広げるのだ。また、レースには木材やカニなどの荷物をゴールへと運ぶという目的もあり、無事荷物を運べば(あまり車にぶつかっていると荷物が少しずつ壊れていく)報酬がもらえる。その報酬で自分のトラックをさらにド派手に改造することができるのだ。



BGMは演歌だぜ

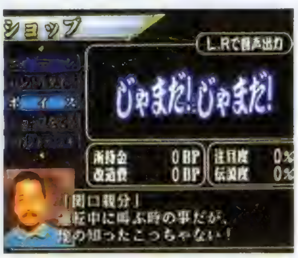
▲レース中に流れるBGMは、なんと「演歌」。渋い歌声に男のロマンを感じずにはいられない!



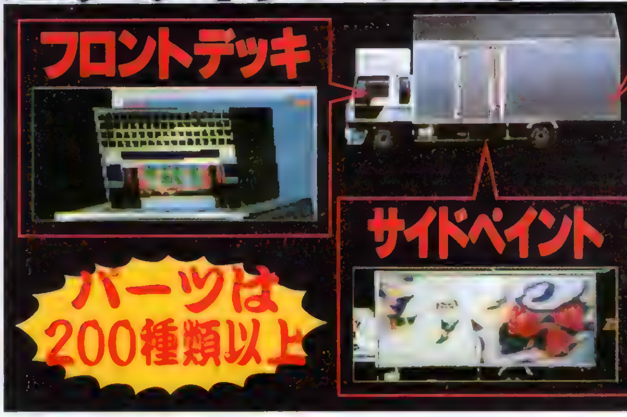
▶レースはライバルと1対1で勝負。体当たりや進路妨害などを駆使してゴールを目指すのだ。

トラック野郎のこだわり 自分だけのオリジナルトラックを作れ!

このゲームにはエディット機能が搭載されていて、トラックを自由に改造することができるぞ。豊富に用意されたパーツの中から好みに合ったものを選んでオリジナルのトラックを作り上げることができるのだ。



◀トラック(デコトラ)の改造は、より速くするために行うのではなく、より目立たせる(派手にする)ために行うのだ。





用意されたパーツは、なんと200種類以上。改造できる部分も非常に多く、バンパーやデッキなどのパーツはもちろん、「じゃまなんだよ!」というようなボイスも変更可能だ。荷台の絵柄に関しては自分で描くこともできるぞ。

トラック野郎の熱い物語『男の華道』モード

この「男の花道」モードでは、トラック野郎たちの激しく、熱い物語が描かれていくぞ。そして、シナリオの途中には"旅路で出会った女性との恋"や"ライバルとのケンカ"などの多彩なイベントが随所に盛り込まれている。ときにはパトカーに追われることも!



◀どんな物語が、キミを待っているのだろうか?



▶通常はAVG形式で物語が展開され、トラック野郎に勝負を挑まれるとレースになるのだ。

▶ライバルとの激走バトル!ケンカを売られたからには絶対に引き下がれない!!



男なら…走れ!



ロビン・ロイドの冒険

プロデューサー、工藤健太氏描き下ろしの設定画を公開！

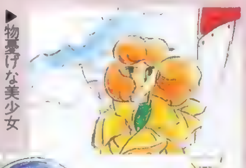
未定 AVG
▶価格未定
▶ガスト
▶対応周辺機器未定

名探偵ロビンのドタバタ冒険活劇！

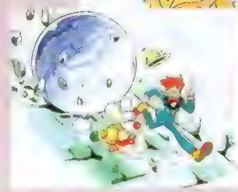
異色のドタバタＡＶＧ『ウエルカムハウス』を送り出したガストからの期待の新作。1920年代のロンドンを思わせるクラシカルな街を舞台に、私立探偵ロビン・ロイドが、世間を騒がせる奇妙キテレツな事件に挑むのだ。持ち前の頭脳と行動力を駆使して捜査を進めるロビンの前には、列車や遺跡、沈没船などのさまざまな場所、そして奇想天外なワナや仕掛けが待ち受けている。なお、今回は設定画のみの公開となったが、ゲーム中に登場するステージやキャラクターは、「ウエルカムハウス」同様すべて３Ｄポリゴンなのだ。

ストーリーを彩るキャラクターたち

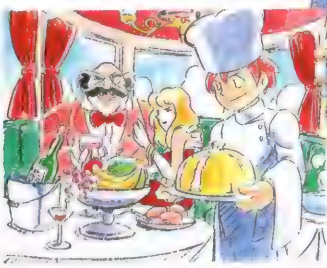
ロビン以外にも、たくさんのキャラクターが登場する今作。ロビンの愛犬で、助手（？）をつとめるビーグル犬、行く手をはばむ悪漢たち、そして謎の美少女の姿も…。



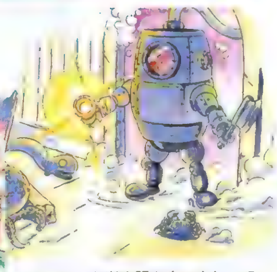
▶物憂げな美少女の姿。依頼人か？　それとも…。



◀ビーグル犬も２本足で走っちゃうのだ。



▼飛行船の中にあるレストランで、コックに変装したロビン。横にはいかにもという感じの悪漢の姿。その不敵な笑みからすると、手に持っているのは料理じゃなくて…？



▲レトロな潜水服を身にまとって、海底に眠る沈没船を探索。ガラクタばかりの船内には、いろいろな生き物が棲息している。この先には、もっとすごいヤツが待っている？



◀列車の上での一騎打ち。その先にはトンネルが近づいている。さあ、どうする!?

DRAGON SEEDS ～最終進化形態～

自分の作った最強ドラゴンで対戦ができるバトルSLG

8/6(予) SLG
▶¥5,800(予)
▶ジャレコ
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

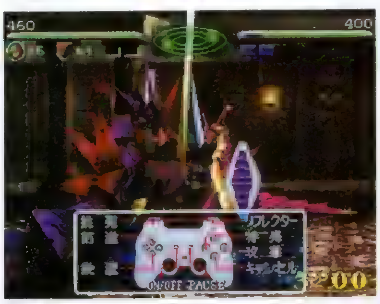
作って鍛えてさあ対戦！

オリジナルのドラゴンを育てて、熱い対戦が楽しめる『ドラゴンシーズ』。RPGの戦闘の要領で１回ごとに攻撃、防御などのコマンドを入力し、相手のドラゴンと戦うのだ。ここで注目しておきたいのが、ＴＣＢ（ツイン・コマンド・バトル）の存在。これは「攻撃＋防御」、「防御＋移動」といったように、１度に２つのコマンドを入力するこのゲーム独自のシステムで、相手がどんな攻撃をしてくるかを予想して、行動パターンを組み立てることが必要になるのだ。また、ドラゴンには、火・水・雷などの属性があり、首長竜や昆虫、神話竜など８種類に分類できる。どのタイプをどう育てるかで、ドラゴンはさまざまに進化するぞ。





▶剣による攻撃。近距離で効果を発揮するが、空振りすると自分の体力を消耗してしまう。



▲１回の行動で２つのコマンドを入力する、ＴＢＣシステム。相手の動きを先読みした入力が必要になる。



◀３種類のキーワードの組み合わせでドラゴンを作る。どんなタイプにしようかな？

メモリーカードにドラゴンが３頭！

手持ちのドラゴンがいなくても、ＰＳ本体にメモリーカードを差し込めば３頭のドラゴンが必ずゲットできる。このゲームのデータが入ったカードでなくてもＯＫ。どんなドラゴンが出るかはプレイしてのお楽しみなのだ。



▶そこらじゅうのメモリーカードを持ち寄って、ドラゴン収集はいかが？

◀強いドラゴンができたら、最大16体までストックしておくことが可能。

STOLEN SONG ストールンソング

シンプルな操作でギタープレイが体感できる、リズムギターゲームの第２弾。登場するのはジャパニーズロックの第一人者、布袋寅泰！ VPickを手にすれば、キミも今日からギタリストだ！

5/21
▶¥6,800（CD2枚組、VPick同梱限定版）
▶SCEI
▶MC（1ブロック）、VPick
VPickが同梱されない通常版も同時発売（¥5,800）。



布袋寅泰

スーパーギタリスト布袋と夢のセッション！

ピック型コントローラ、VPickを使ったリズムギターゲームの第２弾。今度は日本屈指のギタリスト、布袋寅泰の登場だ。リズミカルにピックを叩くとメロディーが流れるシンプル操作で、スーパーギタリストの気分を手軽に味わうことができる。しかも収録されている曲は、ディストーションやアコースティックなど、すべて布袋本人が弾いたギター音で再現されているのだ。さらにメインとなるストーリーモードのほかにバンドモードが追加され、ギターとドラムの２人同時プレイも楽しめる。また、布袋とセッションできるパートが用意されるなど、ファンにはこたえられない内容になっているぞ。



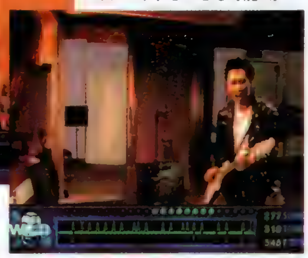
◀ギターとドラムに分かれてセッションが楽しめる「バンドモード」。プレイ後には、それぞれの評価点が表示されるぞ。

HOTEI'S PROFILE

ほていともやす● '62年２月１日生まれ。Ｂ型。79年にＢＯøＷＹを結成。「伝説のバンド」として、後の音楽シーンに多大な影響を与える。'88年ＢＯøＷＹ解散後、吉川晃司とのユニット、ＣＯＭＰＬＥＸを経てソロ活動に専念。アトランタオリンピックの閉会式セレモニー出演、海外アーティストとのセッションなど、全世界から熱い注目を受ける。



▲バンドの面々とセッション。その後ろには、布袋の写真が飾られている。



▼憧れの布袋とセッションができるパート。標準コントローラでプレイすることも可能だ。

新曲を含む8曲を収録

「ＰＯＩＳＯＮ」、「ＢＯＹＳ ＢＥ ＡＭＢＩＴＩＯＵＳ」など、[illegible]の名曲がズラリと登場するだけでなく、このゲームでしか聴くことのできないインストゥルメンタル曲「ＦＵＮ３」も[illegible]されている。まさに充実のラインナップだ。

- 命は燃やしつくすためのもの
- RADIO！RADIO！RADIO！
- SERIOUS？
- I'M FREE
- CAPTAIN ROCK
- POISON
- BOYS BE AMBITIOUS
- FUN3（新曲）

アメコミテイスト炸裂のストーリーモード!!

STORY

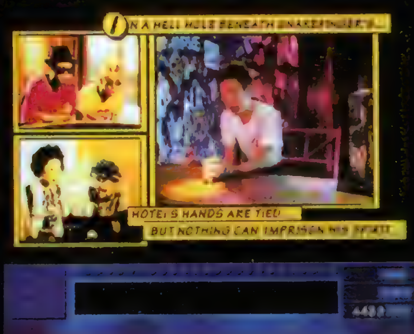
ミステリアスな国際都市ＴＯＫＹＯ。裏通りの古びた安アパートで、明日のスーパーギタリストを夢見るキミは、コンピュータネットの人気番組「ギターバトル」で優勝。憧れのギタリスト、ＨＯＴＥＩのスタジオに招かれた。ギターの腕を見込まれ、まだ誰も聴いたことのない新曲のリフを教えてもらったキミは、ＨＯＴＥＩのバックバンドの一員に迎えられ、プロのギタリストとして[illegible]一歩を踏み出すことになったのだが…。

[illegible]喜びもつかの間、コンサート[illegible]オーディエンスの熱狂がクライマックスに達した瞬間、ステージで突然の[illegible]爆発！ ＨＯＴＥＩが新曲もろとも、何者かに誘拐されてしまった！

事務所に戻ったメンバーは、ＨＯＴＥＩ、そして奪われた曲～ＳＴＯＬＥＮ ＳＯＮＧ～を取り戻すために立ち上がる。キミはギターテクニックを磨き、あらゆる難関をギター１本で突破していかなければならない。再び、ＨＯＴＥＩとステージに立てる日はやってくるのだろうか？

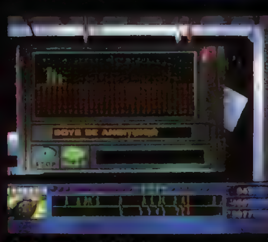
HOTEIと新曲を取り戻せ！

▼実写のムービー映像で展開していくストーリーモード。アメリカンコミック調で、ちょっぴりミステリアスな画面演出が楽しい。登場人物たちのぶっ飛んだ会話にも注目だ。



▼実際のライブ映像を使用した、迫力のステージプレイが楽しめる。最高に盛り上がる場面の１つだ。





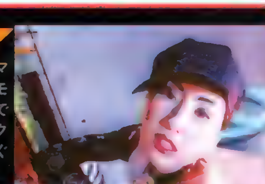
▲ストーリーが進むにつれ、さまざまな曲をプレイできるようになる。きっちり練習を積んで、ライブに備えよう。

▼捜索の途中、売り出し中の新人ギタリストとのバトルが始まった。ピックを叩け！ ギタリストになりきれ！



個性豊かなワキ役をチェック！

ニーナ
[illegible]のマ[illegible]、元モ[illegible]「一筋縄ではいかない」セクシーレディ。すぐに服を着替える



[illegible]
◀ＨＯ[illegible]ドのメン[illegible]いロックスピリッツで、誘拐事件に立ち向かう。



[illegible]
▶ＨＯＴＥＩ専属の[illegible]エンジニア。[illegible]と日本語チャンポンの怪しい言葉を話すヘンな人。



[illegible]
◀悪[illegible]ー。自分[illegible]るギターシ[illegible]から、アーティストをデビューさせようとしている。





BOMBERMANファンタジーレース

これが爆弾RCG！ 爆弾とアイテムで最速の座を目指せ！

夏予定 RCG
- ▶価格未定
- ▶ハドソン
- ▶対応周辺機器未定

ボンバーマンのRCGが登場！

超人気キャラ、ボンバーマンが大活躍するＲＣＧが登場だ。レースの乗り物となるのはシリーズでおなじみのティラとルーイ。特殊能力を持った彼らを乗りこなし、コース上のアイテムをうまく使って、レースの勝者を目指していこう。さらにこのゲームのポイントになるのは、レースの賞金でもらえる〝ボンバーマンコイン〟の存在。このコインは次のレースの参加資金として、またティラやルーイに乗るときの契約金として使用できる重要アイテム。コインを集めて大金持ちになれば、より能力の高いティラを選ぶこともできるのだ。

もちろん爆弾だって使えちゃうのだ！

ボンバーマンと言えば、やっぱり〝爆弾〟の存在が欠かせない。このゲーム中でも、必殺のアイテムとして爆弾が登場し、レースをより一層盛り上げてくれるぞ。



▶爆弾を使って加速、一気に差をつけることも可能。



◀もちろんライバルへの攻撃にも使える。

▼ゴールすると画面が第三者視点に切り替わり、ティラ＆ルーイの顔が正面から見られるぞ。ちなみに画面左下に並んでいるパネルは、レース出場者の順位を示しているのだ。





▲ＣＯＭや友だち相手に対戦レースを楽しむモードもある。ちなみに、友だちと競うときには、手持ちのボンバーマンコインを奪い合う〝賭けレース〟までできちゃうぞ。



◀コースの種類も豊富。コースごとに背景の雰囲気もガラリとかわるぞ。

プロレス戦国伝2 ～格闘絵巻～

キミが社長兼レスラー！ プロレスSLGの第2弾が登場！

6/25 SLG
- ▶¥5,800
- ▶ケイエスエス
- ▶MC(3ブロック)

プロレス新団体を旗揚げせよ！

プロレスの新団体を旗揚げし格闘界の世界一を目指す、個性派プロレスゲームの第２弾が登場する。ゲーム中の試合シーンはすべて観戦するだけなので、ＡＣＴが苦手な人でもＯＫ。仲間レスラーを強化し自分のプロレス団体を発展させる、育成＆経営ＳＬＧの醍醐味が味わえるぞ。プレイヤーは、世界一を目指す新人レスラーとなり、自分の所属していた団体の解散を機に新団体を旗揚げする。団体が大きくなると、ほかの団体と最強の名を賭けて対抗試合を行うイベントなども発生するぞ。プレイヤーの分身であるレスラー、果ては自分の団体を、世界一の座まで導いてあげよう。プロレスの世界は奥が深いぞ。





▶新団体を旗揚げするときには、団体名、試合ルール、団体のマークなども決められる。



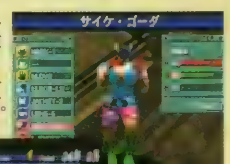
▲プレイヤーが旗揚げしたリングのもとに、レスラーたちが名勝負を繰り広げる。観戦にも力が入るぞ。



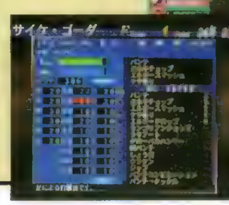
◀仲間と共に格闘界最強の団体をめざそう。強くなればいろいろなイベントが発生するぞ。

キャラクターの設定も思いのまま！

プレイヤーの分身となるレスラーは、「空中戦が得意」など、好みに合わせて好きなように鍛えていくことができる。ほかにも、名前やコスチュームまでバリエーション豊かに設定できるので、感情移入もバッチリだ。



▶その気になれば、マスクに道着とタイツ…なんて、変な恰好にもできるのだ。



◀試合で経験値を得れば、その数値をキャラの能力値に振り分けられる。

銀河お嬢様伝説ユナ ~FINAL EDITION~

6/25 AVG
▶¥5,800
▶ハドソン
▶MC（ブロック数未定）

ついに発売日も決定した『ユナ』。今回は強力なライバル「六花戦」の紹介に加えて、PS版だけのオリジナル要素「カードコレクションシステム」をお伝えするぞ！

「光の救世主」ユナ、銀河で地球で大活躍♥



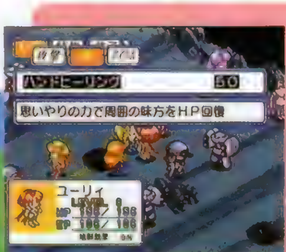
▲清く、明るく、にこやかに！ がモットーの能天気ヒロイン

女子高生アイドルにして「光の救世主」である神楽坂優奈（愛称・ユナ、ユナりん）とかわいい仲間たちの、破天荒な活躍が人気のこのシリーズ。今回の敵は謎の機械化皇帝率いる機械化帝国だ！ 銀河の支配をたくらむ帝国軍を前に、お気楽極楽なユナだけでは、ちょっと頼りないけど、今回もユーリィやエリカなど、心強い仲間たちがユナを助けてくれる！ 20人以上も登場する〝お友だち〟を、いかに成長させ、使いこなすかが、戦闘シーンでの課題になるぞ!!



◀仲間は次々に登場してくる。ストーリーを楽しむのがメインだが、要所要所でバトルシーンが登場するぞ

お手軽なシミュレーションバトル



▲戦闘中の行動選択。各キャラごとに異なる技を習得できるぞ。

「ユナ」の戦闘シーンはターン制のタクティカル・シミュレーションとなっている。誰でもストーリー展開を楽しめるよう、ルールは簡略化されているので初心者も安心なのだ。ユナを始めとする最大８人の仲間を使って、規定の勝利条件をクリアしよう。経験をつんでレベルアップさせれば、ユナたちはどんどん強くなっていくぞ！

PSだけの新要素！「カードコレクションシステム」

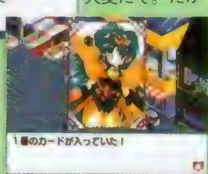


ＰＳ版のオリジナル要素として、ユナたちのキャラクターカードがゲーム中に登場することが判明したぞ！ 戦闘中に「ポリリーナスナック」というアイテムを発見すると、おまけとしてカードが入手できる。カードにはかわいい登場キャラたちのイラストが描かれていて、後で自由に見ることができるのだ。これで戦闘の楽しみも倍増だね！

カードは全部で55種類！

カードは１マップに３～４枚あり、どの絵柄が出るかは発見してからのお楽しみとなっている。カードは55種類もあるので、１人で集めるのは大変だぞ。だが『ユナ』では、ＭＣにカードのデータを保存し、実際のトレカのように交換する機能もあるのだ。友だちとの協力プレイ（？）で、目指せフルコンプリート!!





▲▶戦闘マップを探索してキャラカードをゲットしよう！

かわいいけれども冷徹う～な刺客「六花戦」登場!!

今回新たに判明した、ユナたちの前に立ちはだかるライバル集団「六花戦」。彼女たちは機械化帝国の中級部隊指揮官で、かわいい外見とはうらはらに、冷酷非情な性格の持ち主なのだ。情け容赦のない彼女たちの猛攻がユナたちを苦しめる！ はたしてユナは彼女らを倒して銀河を救うことができるのか!?



▶六花戦の執拗な攻撃の果てにわかったことは…



◀機械化皇帝の新たな陰謀だ！ 当然ユナは……



銀河のために戦え！





村越正海の爆釣日本列島

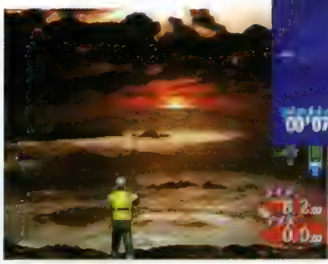
海でのルアーフィッシングが楽しめる釣りゲームが登場！

6|11(予) SLG
▶¥5,800
▶ビクターソフト
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

初心者でも手軽に楽しめる！

北は北海道・噴火湾のサケから南は屋久島のロウニンアジまで、日本各地の海の魚たちをルアーフィッシングで釣ることができるのが、このゲームなのだ。プレイヤーは、村越正海氏（ソルトルアーフィッシングの第一人者）に魚の特徴、釣り方など、釣りのイロハを教えてもらいながら、全国各地を一緒に釣り歩いていく。釣り場にはノルマがあって、それをクリアしないと新しい釣り場に行くことはできないぞ。また、操作も簡単で、釣りをまったく知らない人でも、釣りの醍醐味を味わうことができるのだ。

▼キャスティングは、基本的に（投げる）ポイントとパワーを決定するだけでＯＫ。また、実写映像を取り込んだ（水面）釣り場のグラフィックの美しさは特筆モノだぞ。





▲キャストされると、水中の画面に切り替わり、ルアーを追う視点に。フルポリゴンで描かれたリアルな魚たちとのバトルを実際に見ることができるのだ。



◀デュアルショックの振動機能に対応していて、魚のアタリや引きを体感できる。

魚を釣ったあとのお楽しみもあるぞ！

見事に釣り上げた魚は、３つあるイケスに１匹ずつ入れて鑑賞することができる。しかも、魚によっては（６種類いる）、お店に持っていって料理してもらうことも可能なのだ。



▶作る料理のレシピも、ちゃんと教えてくれる。



◀見ているだけでも楽しいぞ。

東京魔人学園剣風帖

東京を舞台に人知を超えた戦いの幕が切って落とされる！

6|18 AVG
▶¥5,800(CD2枚組)
▶アスミック・エース エンタテイメント
▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)

仲間たちの力を集め悪を討つ！

この『東京魔人学園剣風帖』は、菊池秀行氏や夢枕獏氏の作品に代表されるような「伝奇もの」をテーマにしたＡＶＧだ。プレイヤーは、新宿にある真神学園（通称、魔人学園）にやってきた転校生となり、仲間たちと共にいくつもの怪奇な事件に巻き込まれていく。そして、その裏に潜む"悪"と戦っていくことになるのだ。

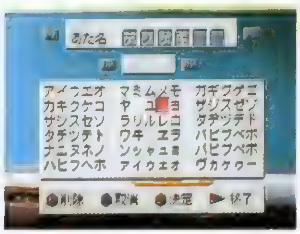
ゲームは、ストーリーが進行していくＡＶＧパートと、その合間にイベントとして起こる戦闘パートの２つパートで構成されている。またＡＶＧパートでは、感情（喜、怒、愛、悲など８種類用意されている）を入力し、キャラと会話することによって、ストーリーを進めていくことになるのだ。



▲仲間になるキャラクターは、なんと10人以上。それぞれが個性的で、物語に彩りを添えてくれるのだ。



▶選択した感情によって、相手の反応やその後の展開が変化していくのだ。



◀主人公の名前、誕生日、血液型はもちろん、あだ名まで自由に付けることができる。

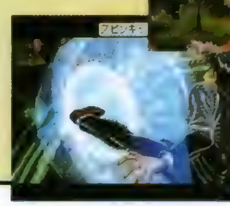


シミュレーションバトルで敵を蹴散らせ！

ＡＶＧパートの合間に起こる戦闘パートは、味方と敵が交互に行動していく、ターン制のＳＬＧタイプだ。かなり本格的な作りになっているので、ユニット（キャラ）の特性を考えた戦い方が必要になってくるぞ。



▶行動力がなくならない限り、ユニットは何度でも行動することが可能だ。



◀ユニットはレベルアップすると、さまざまな技を習得する。

キャロムショット2 〜スーパーリアル3Dビリヤード〜

3Dビリヤードゲームの決定版がパワーアップして帰ってきたぞ！

▶7月(予) TBL
▶¥5,800
▶アジェンダ
▶MC(1ブロック)、MT、AC(DS対応)

本格ビリヤードの世界を楽しもう！



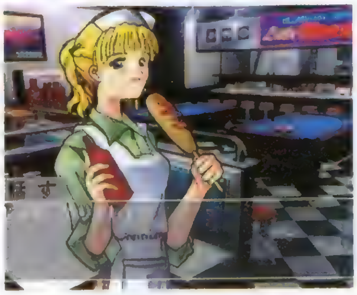
▶新たに「プラクティス」などの3つのモードが追加され、合計7つのモードが楽しめるのだ。



◀美しいビジュアルもゲームの雰囲気を盛り上げる。ハスラーになりきろう。

▼ゲーム中の視点は自由に変更可能。球の動きもリアルで、その場にいるかのような臨場感が味わえるぞ。





▲ストーリーモードで対戦する相手は、個性的な9人。勝ち進むと、自分のステータスが上がるぞ。

『キャロムショット2』は、好評だった前作を大幅にパワーアップしたビリヤードゲーム。今作は、練習用の「プラクティス」を始め、ひと突きですべての的球を落として遊ぶ「トリック」などが追加され、選択できるモードが7つに増えている。また、前作にあったモードも、「キャロム」の種目が3倍の9つに増え、ルールの調整も可能になっていたり、「ストーリーモード」には成長要素やストーリー分岐が存在するなど、何度でもプレイしたくなる要素が豊富に用意されているのだ。

BOYS BE… 2nd Season(仮)

原作の魅力を新しい形でゲーム化した新概念の恋愛SLGが登場だ！

▶秋予定 SLG
▶¥5,800
▶ガスト／講談社
▶対応周辺機器未定

ゲームで「BOYS BE…」しよう！

今回の「BOYS BE…」は講談社とガストの共同製作ソフト。登場するキャラクターは作者・玉越博幸氏の描き下ろしで、シナリオも原作者のイタバシマサヒロ氏による完全オリジナルなのだ。ゲームは基本的に秋からスタートし、翌年のクリスマスまでの期間でシナリオが進行する予定。高画質ムービーや数々の新機能がゲームを盛り上げてくれるぞ。



◀今のところイラスト公開のみで、新機能などの詳細は不明だ。

夜想曲

「魔女の眠り」の3倍の規模で贈る待望のミステリーサウンドノベル

▶6月(予) AVG
▶¥5,800
▶ビクターインタラクティブソフトウエア
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

3D音響とリアルな映像で忍び寄る恐怖

作家・赤川次郎原作による2万ページを超えるシナリオを、美しいグラフィックと3D音響の演出で贈るサウンドノベルの第2弾。人里離れた洋館の図書室で、主人公とその恋人は、陳列された不気味な本の世界に引き込まれていく。好評だった「続編シナリオシステム」や「登場人物リスト」は健在で、「性別選択システム」などの新要素も導入されているぞ。



◀700枚以上のグラフィックに加え、3Dアニメーションも導入。

新作ソフトニュース NEWS

ガイナックスの新タイトル発表も！

今回は、もうすぐ発売の1本と、新着タイトル3本を紹介。中でも今回一番の注目タイトルは、ガイナックスのPSソフト第2弾「新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち」だ。詳しいゲーム内容はまだ不明だが、ガイナックスキャラクターたちが多数登場する麻雀ゲームになる予定だぞ。「オリンピア・高砂　バーチャパチスロIII」は、2P対戦やCOMとの対戦もできるパチスロシミュレーターの第3弾。そして5月7日に発売される「プロ野球　熱闘ぱずるスタジアム」は、基本的に落ちゲーだが、守備、攻撃などの野球ルールの要素を加えることでオリジナリティ溢れる作品になっているぞ。「Shake Kids」は、気絶した敵をシェイカーでシェイクして倒すという、ちょっと変わったアクションゲームなのだ。



オリンピア・高砂　バーチャパチスロIII

▶5月(予)　▶SLG　▶マップジャパン　▶¥5,800



◀シミュレーターモードと対戦モードの2つのモードに絞ったことで、前作よりも充実した内容が楽しめる。

プロ野球　熱闘ぱずるスタジアム

▶5/7　▶PZG　▶ココナッツジャパンエンターテイメント　▶¥5,800



◀連鎖の回数によって、ヒットやアウトの判定が決まる。同じ連鎖でも、選手の能力によって結果は違うぞ。

Shake Kids(シェイク キッズ)

▶7月(予)　▶ACT　▶オンデマンド　▶価格未定



◀"シェイク"のほかにも、ゲームの状況を伝えてくれるニュース番組があったりと、ユニークなACTだ。

新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち

▶夏予定　▶TBL　▶ガイナックス　▶¥6,800



◀ガイナックスファンなら、麻雀を知らなくても欲しくなるハズ。今後の続報に期待してほしい。

"人生"をテーマにしたTBLの決定版！

今までの"人生"をテーマにしたＴＢＬの多くは、「金持ちか？　貧乏か？」という金銭的に裕福になることが最終目標だったけど、この「ゲ～ムで青春」は、ちょっと違うぞ！　人との出会い、交流、そして別れなど、さまざまな経験をしてキャラを育てていき、人生ドラマを味わっていくのだ。また、このゲームには青春ポイントというパラメータがあり、プレイヤーの行動（勉強をどれだけがんばったかなど）によって得点が得られるぞ。いい青春をドンドン送って高得点を目指そう!!

PSの次を見すえる先取り(？)ページ

青春ポイント1 幼稚園から社会人まで……

ゲームは幼稚園から始まり、小学、中学、高校、そして社会人の時代（５つのマップ）を順に進んでいくのだ。キミのなりたい職業に向かって、その意志を貫いていこう。



▶何マス動くかは、下の４つの数字から選べる。

青春ポイント2 恋愛イベントでラブラブに♥

「私生活マス」に止まると、勉強や運動などパラメータを上げるさまざまな行動が可能。"おつき合い"では恋人をデートに誘ったり、アイテムをプレゼントしたりできるぞ。



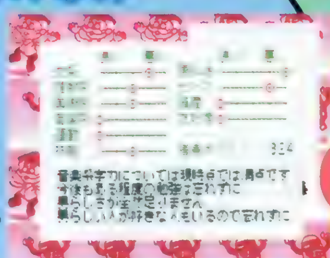
▶キミ好みの人はどんなタイプ？



▼プレゼントや交流などで、彼女の親交度を上げていこう。

青春ポイント3 ゲーム終了後のおたのしみ

ゲームプレイ中の、キミのさまざまな行動によって、青春ポイントがアップ！　ゲーム終了後にそのポイントを元に、博士がキミの性格を診断してくれるぞ。



▶性格診断があるので！人でも十分に楽しめるのだ。

みんなでワイワイ青春を楽しもう!!

ゲ～ムで青春



今回のネクストは？

今までの"人生"をテーマにした、どのTBLともひと味違い、とてもリアルな仮想人生が味わえる『ゲ～ムで青春』。今回のネクストウェイヴでは、そんなこのゲームの魅力をたっぷり紹介するぞ。深い楽しみと喜びにあふれた、もう１つの人生を歩んでみては？

ゲ～ムで青春 ■発売中　■TBL　■キッド　■¥5,800


KOEI
息もつかせぬノンストップの活劇
エニグマ、それは解きがたい謎。
ENIGMA
エニグマ
サスペンスに満ちた展開
無数のトラップが仕掛けられた謎の聖地で展開する、古の"秘石"を求める波瀾万丈の冒険!
3D格闘ゲームの緊張感
容赦なく襲いかかる異形の怪物!武術、ナイフ、フェンシングや数々の武器で正体不明の敵を倒せ!
3人の主人公による3つの"旅"
運命の糸が絡み合う主人公3人によるプレイをすべて体験したとき、はじめて物語は完結する。
20th Anniversary
20周年記念特別作品
プレイステーション版
6,800円
好評発売中!
本格3Dアクションアドベンチャー
攻略本 好評発売中
▼この1冊で全聖地踏破は間違いなし!
ENIGMA ハイパーガイドブック ω-FORCE監修 A5判 本体1,300円(税込)
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■書名に付したISBNコードは書店へのご注文の際ご利用ください。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
Produced by Ω-Force
原作・志茂田景樹



ウイポ一族

きっと君も。あの娘もたぶん♡

20th Anniversary
20周年記念特別作品

血統づくりがスゴ面白い!

Winning Post 3
ウイニングポスト

競馬シミュレーションゲーム



好評発売中 ◎6,800円

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております

FamilyMart

左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。



Winning Post3イメージソング/TVCFソング
DEBUT—— デビュー/吉川麻衣子 好評発売中 価格1,020円（税込） KEDH-5005
「インターネット・ミュージック・コンテスト'97」グランプリウィナーの記念すべきデビューシングル!

初心者から上級者まで全プレイヤー必携!!
Winning Post3ハイパーガイドブック上・下
メインステイブル・編 定価 各1,200円＋税

KOEIの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社 光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

自信作ぞろい。光栄のラインナップ

知力を尽くし、戦術を操れ。

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望・将星録



驚異的な進化をとげ、ヒット記録更新中!
同一マップ上で展開する内政と合戦。緻密なる戦略と戦術。領土の繁栄も陣を進める敵軍の姿も、すべてが眼前で展開する華やかなる戦国絵巻!!

好評発売中
9,800円

ゼルドナーシルトspecial



超硬派シミュレーション・ロールプレイング!
剣と魔法、傭兵団、そして王国の騎士。戦乱の大陸を一つにできるのか。緻密なファンタジー世界が自在に変化するアクティブ・ワールド!

好評発売中
6,800円

歴史シミュレーションゲーム

水滸伝天導 一〇八星



中国奇書を鮮やかにSLG化した名品!
諸州の無頼漢が集う戦略基地"梁山泊"を創り、国を乱す奸臣を打倒せよ!マップ上で田畑が開墾され、砦や鍛冶場がリアルタイムに増えていく驚異の戦略シミュレーション!

好評発売中
7,800円

麻雀大会Ⅱ special



歴史上の人物と夢の対局!麻雀ソフトの決定版。
豊臣秀吉など23人の個性的な対局相手と、雀荘・大会の2つのモードで対戦。イカサマなしのルーチンと喜怒哀楽あふれるコメントが対局を盛り上げる!

好評発売中
6,800円

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

PlayStation®

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-8861代


KOEI
二人の女王候補が帰ってきた！
ふたたび始まる、アンジェワールド。
●ライバル「ロザリア」でのプレイが可能に！守護聖様の反応が楽しみ♡
●ロザリアの存在がリアルだから、くやしさも友情も真に迫る！
●ドキドキを演出するイベントや会話も大幅にボリュームアップ。
今度はロザリアでもプレイできる！
アンジェリーク
ネオロマンスゲーム
デュエット
7月発売予定
●7,800円
もれなくメモリーカード用特製シールと守護聖様のしおり(9枚)がついてくる！
同時発売
ラブバラードを奏でる特製オルゴールつきのセット！
アンジェリークデュエット プレミアムBOX 9,800円
最新情報満載！アンジェリークオフィシャルページ
http://www.koei.co.jp/angelique/
守護聖様がいっぱい！毎日が楽しくなる！
アンジェリークプレシャス
話題騒然のオフィシャルグッズ、好評発売中！
Angelique Precious
アンジェリークプレシャスの商品に関するお問い合わせは(株)光栄ネットの通信販売をご利用ください。0120-55-3594(月～金10:00～12:00／13:00～17:00祝・祭日を除く)
グリーティングカード 1,000円
300ピースジグソーパズル 1 ジュリアス 2 マルセル 3 オスカー 各1,500円
守護聖ぬいぐるみ9体セット 9,000円
カードダスマスターズ・アンジェリーク ファースト・プレミアムパック 500円
アンジェリーク・ボイスメモ(イエロー・グレー) 各2,079円
カップ＆ソーサー 1,200円
スプーン＆フォーク(9種類) 各1,000円
キャラクターピンズ(9種類) 各700円
メッセージポストカード＆シール 500円
テレホンカード(10種類) 各1,000円
PlayStation
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



PlayStation
好評発売中!!
アクションロールプレイングゲーム
BRAVE PROVE
ブレイウ・プローヴ
DATA WEST
データウエスト株式会社
〒538-0044 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号 TEL(06)968-2659
ホームページアドレス http://www. datawest.co.jp
BRAVE PROVE Copyright c 1998 by DATAWEST,Inc.
価格／6,800円
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
社名、商品名は各社の商標、または登録商標です



PlayStation
一品の前菜にも魂を注いで。
炎の料理人
COOKING FIGHTER
クッキングファイター・ハオ
好
5月公開予定
予価5,800円(税別)
キャラクターデザイン：森島剛
株式会社 日本一ソフトウェア
〒509-0147 岐阜県各務原市鵜沼川崎町2丁目128番1 信廣ビル1F
カスタマーサポート：TEL.0583-71-7239/FAX.0583-71-9309
受付時間 A.M.9:30～P.M.5:30（土日祝日を除く）
URL. http://www.nippon1.co.jp
日本一 SOFT WARE


PANTHER SOFTWARE INC.
"PlayStation"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
PlayStationで大ぱにっく!!
パンサーがおくるおかしなおかしなホームアミューズメント!!
あのキッチンぱにっくがみんなのプレイステーションでも遊べるよ！
僕はアイダホ生まれのポテト、生っ粋のアメリカン!!
やっとお店も終わって、静かになったはずなのに大変、大忙し!!
今夜に限って、いつもはおとなしい食器が暴れだすは・・・
今まで友だちだと思っていた仲間たちが大混乱!!
さあ、明日の朝までに早くなんとかしなきゃ!!
キッチンぱにっく
KITCHEN PANIC
振動アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応!!
PlayStation用アクションゲーム
お値段お得な¥4,800!!(税別)
お待たせ!
いよいよ5月28日(木)発売!!
イベントもあるよ！みんなで遊びに来てね!
その1　PlayStation CLUB Festival '98出展
残るは福岡会場と札幌会場だよ!
その2　発売記念ハイパーゲーム大会開催！
G・Wにハイパーゲーム大会開催
広島　ソフマップギガストア広島店
神戸　ソフマップ神戸ハーバーランド店
大宮　ソフマップギガストア大宮店
参加者全員に参加賞をプレゼント! 更に上位入賞で豪華商品をゲット!! 参加費はもちろん無料! ジャンジャン応募しよう!
株式会社パンサーソフトウェア
〒108-0023 東京都港区芝浦2-17-13
TEL.03-3798-2760(製品問い合わせ)
FAX.03-3798-2286
© PANTHER SOFTWARE INC.



PlayStation
旋律という名のアクションロールプレイング。
4月29日、遂に登場。
フォックスジャンクション
公式ワールドガイド
発売決定!!
発売／5月下旬予定
価格／未定
発売元／株式会社アクセラ
キャラクターデザイン：沙倉拓実
音楽プロデュース：古代祐三
音楽：川島基宏
シナリオ：畔柳賢朗、近澤浩和
ディレクター：須藤森
出演声優陣
ケイジ・宮崎一成
ティズ・西村ちなみ
シルカ・山口由里子
リィリィ・岩男潤子
J.B・池田秀一
司会者・茶風林
ナレーション・渡辺篤史
新世代アクションロールプレイングゲーム
FOX JUNCTION
フォックスジャンクション™
1998年4月29日(祝)発売　価格5,800円(税抜)
●画面は開発中のものです。●ソフトの内容及び発売日、価格などは変更される場合があります。
●トリップスのホームページ（http://www.trips.co.jp/）では、最新のゲーム情報をお知らせしています。
●お問い合せ先：株式会社トリップス　〒103-0023　東京都中央区日本橋本町4-10-7　大井ビル2F
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
c TRIPS.co. / ANCIENT 1998
TRIPS


ベルが鳴る。運命の出逢いが待っている。
SEGASATURN
PlayStation
京都
企画：あかほりさとる
ドラマチック
恋愛アドベンチャー・ゲーム
お嬢様特急
エクスプレス
7/9
on SALE

電撃 NEWS STATION

4月24日

今回もプレゼント、キャンペーンが盛りだくさん。GW直前のニュースだ！

TOPIC トピック

大賞はやはり『FINAL FANTASY Ⅶ』！ 部門賞も2冠!!

CESA大賞'97発表

昨年の最優秀ゲームに贈られるCESA大賞'97が発表！『FFⅦ』のほかにも97年を賑わせた作品が各賞に輝いたぞ！





▲▶盛大に行われた表彰式風景。受賞者には特製トロフィーが贈られた。これを励みに今後も面白いソフトを作って下さいね！

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）が主催し、97年に発売されたゲームソフトの優秀作品を表彰する「CESA大賞'97」が発表されたぞ。発表・表彰式は４月３日に六本木の「ベルファーレ」で、内外の関係者と一般投票者の中から特別招待客を招き、盛大に行われたのだ。大賞は大方の予想通り『ＦＦⅦ』。右の表の通り、ほかにも２つの部門賞に輝いて圧倒的な強さを見せつけた。また、惜しくも大賞は逃したものの、SCEIの『グランツーリスモ』が３部門を制覇して大健闘したぞ。今回の最終総投票者数は127,332名。審査員特別賞以外は一般ユーザーの投票が結果を大きく左右した。やはり高い完成度を持つと同時に、幅広いユーザーにアピールできたソフトが今回の栄冠を手にしたようだ。年々進化し続けているゲームソフト。来年大賞に輝くのはいったいどんなソフトかな？

各部門の受賞作

大賞		FINAL FANTASY Ⅶ(スクウェア)	PS
優秀賞		Ｉ.Ｑ ～インテリジェントキューブ(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	PS
		グランツーリスモ(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	PS
		GRANDIA(グランディア)(ゲームアーツ)	SS
		電車でGO!(タイトー)	PS
		ヨッシーストーリー(任天堂)	N64
部門賞	プログラミング	グランツーリスモ(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	PS
	シナリオ	FINAL FANTASY Ⅶ(スクウェア)	PS
	グラフィック	グランツーリスモ(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	PS
	サウンド	FINAL FANTASY Ⅶ(スクウェア)	PS
	キャラクター	風のクロノア(ナムコ)	PS
審査員特別賞		ウルティマ オンライン(Ultima Online)(エレクトロニック・アーツ)	Win
		ダービースタリオン(アスキー)	PS
		モンスターファーム(テクモ)	PS



ＴＧＳには14万8000人が来場

「CESA大賞」の最終投票は、先日行われた「東京ゲームショウ'98春」の会場で行われたのだ。今回のゲームショウは過去最高の147,913人の総来場者数を記録し、成功裡に終了。一般公開日初日となった３月21日には、強風警報が発令されている中、朝から３万人を超える来場者が行列を作るなど、期間中は終始熱気に包まれていたぞ。

TOPIC トピック

噂の新発表タイトル『魔女っ子大作戦』のアフレコが開始!!

『魔女っ子大作戦』(バンダイ)アフレコ

魔女っ子大集合の凄いソフトがでるぞ！ そのアフレコ現場をキャッチ！



▶声優さんが豪華なだけに、内容も非常に気になるところ。

バンダイから発売される最新ＰＳソフト『魔女っ子大作戦』のアフレコ情報をゲット！ アフレコに集まった声優さんは、「魔法使いサリー」の夢野サリー役・山本百合子さんや、「ひみつのアッコちゃん」アッコ役の太田淑子さん、「花の子ルンルン」のルンルン役・岡本茉莉さんなど、歴代魔女っ子アニメを支えてきた超豪華メンバーだったのだ！ 魔女っ子ファンならずとも、期待しちゃうね。

GOODS 新製品

クラッシュがカードになった！

ジャンボカードダスW『クラッシュ・バンディクー２』発売中－

今度のクラッシュはでっかいカードダス！





▲▶裏面には例のダンスも載ってるぞ！

クラッシュ・バンディクーのジャンボカードダスが全国のジャンボカードダス自販機に登場するぞ。カードはシールも付いた豪華Ｗ（２重）構造で、ゆかいな姿のクラッシュが満載なのだ。カードは全部で６種類。全部集めてシールにカードに、いろんなクラッシュを楽しもう。

ジャンボカードダスＷ
『クラッシュ・バンディクー２』
▶発売中 ▶¥100(税込)
▶バンダイ ベンダー事業部

コンプリートをプレゼント

６種類のコンプリートセットを抽選で５名様にプレゼントするぞ。くわしくは本誌Ｐ147の読者プレゼントコーナーを見てね！

はみだし情報：ヒューマンが「ブループレイカーバースト」の制作を記念して、「ブループレイカー～笑顔の約束～」キャンペーンを実施中。今「～笑顔の約束～」を購入すると先着10,000名に「バースト」の新ヒロイン３人のトレカ（３枚１組）が貰えるぞ。カードには「～笑顔の約束～」の隠しイベントの情報も。賞品はなくなりしだい終了とのこと。

TOPIC トピック

パワーステークス2発売記念インタビュー

『パワーステークス2』ー発売中ー

ゲーム中で実況をやっている杉本アナのコメントを掲載!



▲TVの競馬実況中継ではあまりにも有名な氏だが、ゲームの仕事はこれが初めて！　聞きなれた美声だけに、意外だよね。

競馬予想SLG『パワーステークス2』。この実況を実際のレースさながらにアナウンスしている、杉本清氏にコメントをもらってきたぞ!!（氏の声を想像しながら読んでね）「仕事以外でも常に競馬のことを考えているという、かなりの競馬好きなので、この仕事をいただいたときは嬉しかったですよ。ゲーム中の実況についてはTVと同様、同じ気持ちでやりました。ゲームだから、という違和感はなかったですね。実際のゲーム中では見事にレース場が再現されているので驚きました。SLGとしての完成度も非常に高いです」とのこと。氏の声を聞きたければ、『PS2』は買いだ！

HPでも情報を掲載中

デジキューブのHPで「パワーステークス2」のコーナーが始まったぞ。内容は重賞レースの出走表・前走成績の掲載、競走馬の調子の掲載だ。情報は毎週金・土曜の午後に更新される。ファンはアクセス！

Http://www.digicube.co.jp/pstakes2

パワーステークス2
▶発売中　▶アクエス
▶¥5,800+税

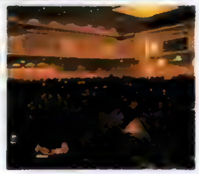
TOPIC トピック

入学式で岡田・金子の両氏が講演

デジタルエンタテインメントアカデミー入学式

次代を担う若者たちに第一線のクリエイターが熱いエール!





▲▶活躍中のクリエーターを前に新入生も緊張ぎみ!?　な入学式。

実践にそくした教育課程の実施や、現役のクリエイターを講師に迎えるなど、熱心な指導で多くの人材を業界に輩出してきたゲーム専門学校のデジタルエンタテインメントアカデミーが、今年度の入学式を行ったぞ。株主でもあるゲームメーカー各社の代表など、業界からも多くの列席者を迎え、次代を担う若者たちにエールを送ったのだ。式の後には「女神転生」シリーズの制作者として有名な岡田耕始・金子一馬の両氏を招いてのパネルディスカッションを実施。第一線で活躍する憧れのクリエイターの言葉だけに、新入生たちは一言も聞き漏らすまいと、熱心に聞き入っていたぞ。

MUSIC 音楽CD

片桐彩子のファーストシングル 丹下桜のニューシングル リリース

コナミ／キングレコードCD情報

魅力的なシングルCDが2枚もリリースされるぞ!

『ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング』のヒロイン、片桐彩子の待望のファーストシングルが発売されるぞ。同ゲームのメインテーマ「Tomorrow」と挿入歌「日曜の雨のように」を収録。マイペースな彼女の明るい歌声を堪能しよう。もう1枚は人気声優・丹下桜のニューシングル「CATCH UP DREAM」。カップリング曲の「それがあなたのいいところ」は『彩～』の挿入歌なのだ。ゲーム本編を盛り上げてくれるこの二枚。ファンなら必聴だね！



Tomorrow／日曜の雨のように
▶発売中
▶コナミ／キングレコード
▶¥1,020(税込)



CATCH UP DREAM／それがあなたのいいところ
▶発売中　▶コナミ／キングレコード
▶¥1,020(税込)

5名様にテレカプレゼント!
希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、欄外宛先の「桜ちゃんテレカ係」まで送ろう。

CAMPAIN キャンペーン

DOA世界進出! キャンペーンも…

デッドオアアライブ米・欧州版発売記念会見

DOAがパワーアップしてヨーロッパ版PSに移植だ!





▲▶通訳を介した解説に熱心に聞き入る外国人記者たち。国外でもPSDOAは大人気だ！

大好評のテクモの『DEAD OR ALIVE』が、日本国内に留まらないファンたちの熱い要望に応えて、ヨーロッパやアメリカでも発売されることになったのだ。先日都内のホテルで開かれた外国プレス向けの発表会にも、各国のゲーム雑誌記者が多数集まり、その期待度の高さが感じられたぞ。海外版ではさらに多くの技やコスチュームが登場する予定だとか。日本で出ないのがちょっと残念だね！

タイムトライアルキャンペーンのお知らせ

タイムアタックモードで、クリアタイムの速さを競うキャンペーンが展開中。参加希望者はクリア時のタイム一覧を写真に撮り、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記し、〒102-8230　東京都千代田区九段北4-1-34　テクモ株式会社　コンシューマ一事業部　DOAタイムトライアルキャンペーン係まで送ろう。締め切りは5月31日（消印有効）。最も速かったキミにはグッズ&次回作でキミの考えた技が登場する権利（すげー!!）が当たる！

BOOK 本

スクウェア2大作品がコミック化!

「パラサイト・イヴ」・「双界儀」コミック化

2大ソフトのコミックがミステリーDX誌上で好評連載中!



▲写真は「双界儀」。同誌の人気タイトルなのだ。

スクウェアの放つ2作品がコミックでも楽しめるぞ。現在、ミステリーDX（角川書店）誌上にて「パラサイト・イヴ ディーヴァ」（パラサイト・イヴ）と「双界儀」が好評連載中なのだ。ゲームと両方楽しめば、魅力も倍増。知らなかった人は一度チェックしてみよう。

「パラサイト・イヴ ディーヴァ」（画 [illegible]）
「双界儀」（画　霧島珠樹）
ともにミステリーDX（角川書店・毎月6日発売）にて好評連載中

GOODS 新製品

『鉄拳3』はコレでやり込め!

リアルアーケードー発売中ー

ゲームセンター感覚を完全に再現する心強い味方が登場!

リアルアーケード
▶発売中　▶ホリ電機
▶¥3,980+税

『鉄拳3』をプレイするのに最適なジョイスティックが登場！『鉄拳3』の快適なプレイ環境を実現するため、不要なボタンは一切排除。ボタン配置もアーケード仕様で完璧だぞ！



P147のプレゼントもちぇっく!

発売を記念して5名様にこれをプレゼント。詳しくはP147のプレゼントコーナーで！

ニュースページプレゼントのあて先：〒101-8305（株）メディアワークス電撃PlayStation編集部「ニュース・桜ちゃんテレカ係」まで。5月21日の消印有効です。なお発表は発送をもってかえさせていただきます。



代々木アニメーション学院制作協力/提供
熱沙の覇王
ガンダーラ
TV放映開始
WOWOW放映中（無料放送時間帯）毎週金曜日 深夜1:00～
本学院の全学科のノウハウを結集
Presents
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX特撮科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
CG学部
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
H11年4月生募集中
入学案内書
無料進呈
熱沙の覇王 ガンダーラ
「あのマクロスを越える超大作」
©1998 ビックウエスト
見学随時
（TELで予約を）
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院®
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員 社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
特典
特待生12万円
特育生36万円 支給！
希望者全員 格安専用寮に入寮
就職決定者は卒業後2年間専用寮に居住可
24時間 年中無休ホームドクター制度
優秀な企画・制作に援助金100万円
海外研修（無料実践英会話講座優秀者）
キャリスマップ
CARISMAP
ヒシャリ
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
希望の方は右下記へ（無料）
1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会
（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ
無料
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-4 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-4 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

電撃ランキングステーション

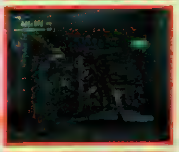
今回の集計期間 3月23日～4月5日

今回の集計結果では、『鉄拳3』が「パラサイト・イヴ」を退け、堂々の売り上げ第1位を獲得！ 今後の動向が、今から気になるね。

売り上げ TOP20

鉄拳3


キミはもう、PS版オリジナルの隠れキャラ〝ゴン〟でプレイしてみたかな？
■ナムコ
■3月26日■対戦ACT
■¥5,800■616,774
初登場

パラサイト・イヴ


1度プレイし終わっても、まだ楽しめる「P・E」。ロングセラー化に期待。
■スクウェア
■3月29日■RPG
■¥6,800■513,231
初登場

新日本プロレスリング 闘魂烈伝3


アントニオ猪木引退記念限定版は、6,000枚程度しか生産されていないらしいぞ。
■トミー
■3月26日■SPG
■¥6,800■102,016
初登場

グランツーリスモ


今号の付録には、国際A級ライセンスが必ず獲得できる(ハズの)攻略記事を掲載！
■SCEI
■97年12月23日■RCG
■¥5,800■62,659
前回2

REBUS


「メガテン」の岡田耕始プロデュース。天野ファンの支持も売り上げに貢献か!?
■アトラス
■3月26日■RPG
■¥6,800■43,740
初登場

順位	タイトル	データ	前回
6	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／35,420	[illegible]
7	一立体忍者活劇一 天誅	■SME／2月26日／ACT／25,213	[illegible]
8	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	■コナミ／2月26日／AVG／23,835	初登場
9	ファイナルファンタジーV	■スクウェア／3月19日／RPG／23,415	[illegible]
10	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／23,240	前回5
11	ブシドーブレード弐	■スクウェア／3月12日／対戦ACT／23,007	前回1
12	金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～	■講談社／3月26日／AVG／22,758	初登場
13	電車でGO!	■タイトー／97年12月18日／SLG／16,923	前回14
14	クロックタワー ゴーストヘッド	■ヒューマン／3月12日／AVG／16,709	前回7
15	悠久幻想曲 2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／16,236	初登場
16	音楽ツクール かなでーる2	■アスキー／3月12日／ETC／15,483	前回11
17	チョロQ3	■タカラ／2月19日／RCG／14,722	前回12
18	ZERO PILOT～銀翼の戦士～	■SCEI／3月12日／STG／14,282	[illegible]
19	みんなのGOLF	■SCEI／97年7月17日／SPG／13,910	前回16
20	みつめてナイト	■コナミ／3月19日／SLG／11,500	前回10

前評判 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ドラゴンクエストVII	■エニックス／未定／RPG／10,949	前回1
2	To Heart	■リーフ／秋予定／AVG／9,446	前回2
3	双界儀	■スクウェア／5月28日／A・AVG／9,017	[illegible]
4	スレイヤーズろいやる	■角川書店/ESP／6月25日／RPG／7,299	前回5
5	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／7月予定／RPG／6,190	[illegible]
6	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	■タカラ／12月予定／S・RPG／6,156	初登場
7	幻想水滸伝II	■コナミ／98年予定／RPG／5,065	[illegible]
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	■SNK／5月28日／対戦ACT／3,759	前回14
9	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～	■翔泳社／6月予定／S・RPG／3,537	再登場
10	私立ジャスティス学園	■カプコン／7月予定／対戦ACT／3,310	初登場
11	BRAVE FENCER 武蔵伝	■スクウェア／夏予定／A・RPG／3,096	[illegible]
12	ダブルキャスト	■SCEI／6月25日／AVG／3,081	初登場
13	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	■ガスト／冬予定／RPG／2,873	[illegible]
14	ルナ シルバースターストーリー	■角川書店/ESP／5月28日／RPG／2,653	初登場
15	メタルギア ソリッド	■コナミ／9月3日／ACT／2,433	初登場
16	卒業M	■イースリースタッフ／6月25日／AVG／2,424	初登場
17	リアルロボット戦線	■バンプレスト／未定／S・RPG／2,210	[illegible]
18	お嬢様特急	■メディアワークス／7月9日／AVG／2,204	前回11
19	ときめきメモリアル2(仮)	■コナミ／未定／SLG／2,197	前回15
20	銀河英雄伝説	■徳間書店／5月28日／SLG／1,990	初登場

読者人気 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／17,176	前回1
2	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／10,520	前回2
3	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／8,587	前回5
4	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／7,316	前回3
5	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／4,643	初登場
6	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／3,980	[illegible]
7	鉄拳3	■ナムコ／3月26日／対戦ACT／3,759	初登場
8	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／3,537	[illegible]
9	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／3,530	[illegible]
10	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ／95年10月13日／SLG／3,316	前回7
11	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／3,301	前回9
12	みつめてナイト	■コナミ／3月19日／SLG／3,280	初登場
13	一立体忍者活劇一天誅	■SME／2月26日／ACT／2,873	初登場
14	バイオハザード	■カプコン／96年3月22日／AVG／2,852	再登場
15	エターナルメロディ	■メディアワークス／96年11月22日／SLG／2,210	前回10
16	ダービースタリオン	■アスキー／97年7月17日／SLG／2,204	前回11
17	サガ フロンティア	■スクウェア／97年7月11日／RPG／2,197	[illegible]
18	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／97年5月23日／RPG／1,992	前回12
19	幻想水滸伝	■コナミ／95年12月15日／RPG／1,983	前回17
20	新スーパーロボット大戦	■バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／1,975	再登場

ランキング・チェック

注目を集めた3月末の2強対決は、「鉄拳3」に軍配が上がった。もちろん、敗れたとはいっても、「パラサイト・イヴ」も3位に大差をつける堂々の第2位である。まずは、というかあまりにも順当なところだろう。「鉄拳3」の勝因は、たった3日とはいえ先に発売されたことと、やはり強烈なインパクトを与えたTV－CMだろうか。ナムコのCGムービーこそ、まさに「ハリウッド級」という言葉がふさわしいのかもしれない。それ以外で、注目すべきは「新日本プロレスリング 闘魂烈伝3」の第3位か。日本プロレス界の巨星・アントニオ猪木引退という社会的な「事件」も手伝ってか、コンビニ、一般流通の別を問わず、よく売れているようだ。「アントニオ猪木引退記念限定版」は、出荷数が極めて少ないようなので、手に入れられた人はラッキーだし、まだというファンは今から血眼になって探し回って……も、もう遅いかもしれない。その他のランキングでも、今回はいつになく初登場タイトルが目立つ。特に前評判は今回初登場7タイトルに、前回初登場のものが3タイトル残ったので、計10タイトル、半数が新顔ということになる。夏商戦前のソフトラインナップも、十分期待できそうだ。

データ提供協力：デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。



マンガ／梓人

『ギルティ・ギア』『ポケットファイター』
『XI【sái】』『STOLEN SONG』
『クッキングファイター好』
『かっとびチューン』『ソルディバイド』
『電流イライラ棒リターンズ』

体験版をプレイしないで製品版は買えないですよ

これだ、オレの探していたのは！　とか
あーんやってみたらおもしろくてぇとか
つ、続きが見たくてしょうがないぃとか
前から気になってたんだよなぁコレとか

増刊電撃PlayStationD7は体験版とムービーとスペシャルセーブデータとCDの収録の入った付録CD-ROMが付いて、定価980円大発売中です！

増刊D7は好評発売中です



PlayStation
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
あの「首都高バトル」の元気が贈る
レースゲームの進化形
かっとび
KATTOBI TUNE
チューン
REVSPEED監修
季節、天候に応じて
コースの背景も変化
実名のチューナーが
セッティング！
新機能!!
アシストモード搭載
メモリーカードによる
２人対戦プレイ可能
バイトでお金を稼いで
パーツを購入
CAR SELECT
TYPE-FD
モーターファンに人気
の７車種が登場!!
かっとびチューンオリジナルデザイン
KYBショックプレゼント！
「かっとびチューン」の発売を記念して、オリジナルデザインショックを製作。抽選で5名様にプレゼントします。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、ショックを取付けたい車名、車種を明記して平成10年5月末日までに右記住所「かっとびチューンオリジナルデザインKYBショックプレゼント」係までご応募ください。（尚、ショックの取付けに関しては個人負担となりますのでご了承ください。）
協賛 KYB
「かっとびチューン」
エンディングテーマ曲
『BELIEVE』/ HIROKO
CRDP-185 ¥1,020（税込）
4/22日本クラウンより
発売中!!
好評発売中!!
SLPS 01253 標準価格 ¥5,800（税抜）
©画面は開発中のものです。
元気株式会社
〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-3800（ユーザーサポート）
ホームページ http://www.genki.co.jp
Genki
©1998 GENKI

次号予告
Next Issue

絶対注目度120%！あのビッグタイトルがついに始動!!! 詳細は次号にて！

ついに、あのビッグタイトルが動き出す！　次号では、だれもが待ち望んだこの情報を、徹底的に、とことんまで、完全詳細大ボリュームレポート！　これを見ずしてPSの明日は語れない!!　その他特報多数あり。

●Coming Soon!

鉄拳3／メタルギア ソリッド／スターオーシャン セカンドストーリー／みつめてナイト／双界儀／お嬢様特急／ナムコアンソロジー1／ヒロインドリーム2……他

電撃PlayStation Vol.75は 5月22日(金)発売



表紙イラスト●新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京©1997、1998 GAINAX
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

D8は隔月刊1周年記念号！　付録CD-ROMも2枚組でお届けしちゃうぞ!!　通常のステキな1枚に、SCEIのゴージャスな「やるドラ」シリーズ特別版がついてくるのだ!!

電撃PlayStation D8 次号D8は、6月15日(月)発売

広告索引
AD INDEX

電撃PlayStation Vol.74

1998年5月22日発行　第4巻　第12号　通巻70号

■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山一哉、安田達也
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
1	23日	Guilty Gear(ギルティ・ギア)	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	80+106
2	23日	激走II　グランドレーシング	アトラス	¥5800／RCG	
3	23日	ストレートビクトリー～星野一番への挑戦～	カルソニック	¥5800／RCG	107
4	23日	ゲームで青春	キッド	¥5800／TBL	108+109
5	23日	かっとびチューン	元気	¥5800／RCG	108
6	23日	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800／ACT	108
7	23日	天使同盟	テイジイエル	¥5800／S・RPG	108
8	23日	探偵神宮寺三郎　夢の終わりに	データイースト	¥5800／AVG	107
9	23日	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ナグザット	¥5800／対戦ACT	
10	23日	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム	¥6800／RPG	108
11	23日	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800／RPG	109
12	23日	サラブレッドブリーダー　世界制覇編	ヘクト	¥6800／SLG	108
13	23日	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	¥6800／SPG	107
14	23日	クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～	リバーヒルソフト	¥5800／AVG	108
15	29日	競馬エイト'98春夏	シャングリ・ラ	¥6400／ETC	
16	29日	フォックスジャンクション	トリップス	¥5800／A・RPG	109
17	29日	ワールドスタジアム2	ナムコ	¥5800／SPG	107
18	29日	Battle Round USA	日本物産	¥5800／RCG	109

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
19	7日	プロ野球　熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／PZG	109
20	7日	ワールドリーグサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／SPG	109
21	7日	元祖ファミリーマージャン	日本物産	¥6800／TBL	
22	14日	FIFA ロード トゥ ワールドカップ98	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SPG	
23	14日	実況アメリカンベースボール	コナミ	¥5800予定／SPG	
24	14日	カウボーイビバップ	バンダイ	¥5800予定／STG	22
25	14日	ドッチDEボール!	ユーメディア	¥4800／SPG	108
26	21日	撞球[ビリヤード・マスター]	アスク講談社	¥5800／SPG	
27	21日	The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説	GMF	¥5800予定／RPG	
28	21日	本格囲碁	セタ	¥6800／TBL	
29	21日	STOLEN SONG	SCEI	¥6800／ETC	184
30	21日	サンダーフォースV パーフェクトシステム	テクノソフト	¥5800／STG	
31	21日	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	¥5800／ACT	
32	21日	グレイトラグビー実況'98ワールドカップへの道	ネクサスインターラクト／ダズ	¥5800／SPG	
33	21日	ミラクルジャンパーズ	バンダイ	¥5800予定／ACT	
34	21日	ダイナマイトボクシング	ビクターソフト	¥5800／SPG	
35	28日	COLONY WARS	アートディンク	¥6800／STG	
36	28日	ガーディアン　リコール　～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800／S・RPG	
37	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	¥5800／対戦ACT	
38	28日	ルナ　シルバースターストーリー	角川書店／ESP	¥6800／RPG	185
39	28日	帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／SLG	
40	28日	双界儀	スクウェア	¥6800／A・AVG	32
41	28日	パーフェクト ゴルフ2	セタ	¥7900／SPG	
42	28日	クラッシュ・バンディクー(ベスト)	SCEI	¥2800／ACT	
43	28日	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.3	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／SLG	
44	28日	銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定／SLG	
45	28日	フロッガー	ハズブロージャパン	¥4800／ACT	
46	28日	ダウンヒル・スノー	パック・イン・ソフト	¥5800／SPG	
47	28日	キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	¥4800／ACT	
48	28日	PARANOIA SCAPE	マチルダ	¥5800／ETC	
49	5月	オリンピア・高砂バーチャパチスロⅡ	マップジャパン	¥5800／SLG	

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
50	4日	ダイナマイトサッカー98	エーマックス	¥5800／SPG	
51	4日	マリーのアトリエPlus～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	¥3800／RPG	
52	4日	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン ～World Cup France'98～	コナミ	¥5800／SPG	181
53	4日	Tから始まる物語	ジャレコ	¥5800予定／A・AVG	
54	4日	CRISIS CITY(クライシスシティ)	タカラ	¥5800／ACT	
55	4日	ナムコアンソロジー1	ナムコ	¥5800／ETC	26
56	4日	フォーメーションサッカー'98 ～がんばれニッポン in France～	ヒューマン	¥5800予定／SPG	
57	11日	ポケットファイター	カプコン	¥5800／対戦ACT	34
58	11日	BASS FISHERMAN	サミー	¥5800／SLG	
59	11日	あっナンジャリン	ツーワン	¥3900／SLG	
60	11日	キングオブパーラー2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／SLG	
61	11日	村越正海の爆釣日本列島	ビクターソフト	未定／SLG	187
62	11日	どきどきON AIR	ボトムアップ	¥5800／SLG	
63	18日	東京魔人学園剣風帖	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／SLG	187
64	18日	TOCAツーリングカーチャンピオンシップ	UPSTAR	¥5800／RCG	
65	18日	アナザーメモリーズ	イースリースタッフ	¥5800／AVG	
66	18日	テーマ ホスピタル	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SLG	
67	18日	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800予定／SLG	
68	18日	XI[sái]	SCEI	¥4800／PZG	
69	18日	JGTC～オールジャパン グランドツーリングカーチャンピオンシップ～	デジタルフロンティア	¥5800／RCG	
70	25日	3D格闘ツクール	アスキー	¥5800／ETC	
71	25日	卒業M	イースリースタッフ	¥6800／AVG	
72	25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	¥5800／対戦ACT	
73	25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND限定版	SNK	¥6800／対戦ACT	
74	25日	スレイヤーズろいやる	角川書店／ESP	¥5800／RPG	
75	25日	ハローキティのCube de Cute	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800予定／PZG	
76	25日	プロレス戦国伝2～格闘絵巻～	ケイエスエス	¥5800／SLG	185
77	25日	実戦パチスロ必勝法!サミーレヴォリューション	サミー	¥6300／SLG	
78	25日	ダブルキャスト	SCEI	¥4800／AVG	102
79	25日	マスモンKIDS	東芝EMI	¥6800予定／SLG	181
80	25日	Parlor! PRO3　パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5600／SLG	
81	25日	銀河お嬢様伝説ユナ～FINAL EDITION～	ハドソン	¥5800／AVG	186
82	25日	ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800／A・RPG	
83	25日	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	ピング	¥5800／SLG	
84	25日	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800／SLG	
85	25日	電撃コンストラクション　落ちゲーやろうぜ!	メディアワークス	¥5800／PZG	20
86	6月	コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ!!～	アクセラ	¥5800予定／SLG	
87	6月	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社	¥6800／RPG	
88	6月	ダークメサイア	アトラス	¥5800／AVG	
89	6月	エルフを狩るモノたちⅡ	アルトロン	未定／AVG	
90	6月	K.O－ザ・ライブ・ボクシング－	アルトロン	¥5800予定／SLG	
91	6月	チェックメイト	アルトロン	¥6800予定／TBL	
92	6月	怒首領蜂	エス・ピー・エス	¥5800予定／STG	
93	6月	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～	翔泳社	¥5800／S・RPG	
94	6月	プチカラット	タイトー	¥4800／PZG	
95	6月	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	タカラ	¥5800／SLG	
96	6月	チョロQマリン Qボート	タカラ	¥5800／RCG	
97	6月	究極クイズ　こたえてプリ～ズ	Tears	未定／ETC	
98	6月	まわってムーチョ!	東北新社	¥5800予定／ACT	
99	6月	はいぱぁセキュリティーズ2	パック・イン・ソフト	¥5800／SLG	88
100	6月	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800／ETC	
101	6月	クライシスビート	バンダイ	¥5800／ACT	
102	6月	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
103	6月	ラヴ・セラピー	ビー・ファクトリー	¥5800／SLG	
104	6月	爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～	ヒューマン	¥5800／RCG	182
105	6月	惑星攻機隊りとるキャッツ	ファミリーソフト	¥5800／SLG	
106	6月	SHADOW　TOWER	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	179
107	6月	ヒロインドリーム2	マップジャパン	¥6800／SLG	
108	6月	'98甲子園	魔法	¥5800／SLG	

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
109	2日	三國志Ⅴ withパワーアップキット	光栄	¥9800／SLG	
110	2日	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ	¥5800予定／SLG	
111	2日	G・T・A グランドセフトオート	シスコンエンタテイメント	¥6800／ACT	
112	9日	ポイッターズポイント2～SODOMの逆襲～	コナミ	¥5800予定／ACT	
113	9日	お嬢様特急	メディアワークス	¥6800／AVG	100
114	16日	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	未定／ETC	90
115	23日	実況パワフルプロ野球'98開幕版	コナミ	未定／SPG	
116	23日	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	未定／SLG	
117	23日	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	¥6800予定／TBL	
118	23日	STARWARS MASTERS(仮)	BPS	¥5800／ACT	
119	30日	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィングス	ジャレコ	¥5800予定／RCG	
120	7月	キャロムショット2～スーパーリアル3Dビリヤード～	アジェンダ	¥5800予定／TBL	188
121	7月	ピキーニャ!EX(エクセレンテ)	アスキー	¥4800／PZG	
122	7月	ZIG ZAG BALL	UPSTAR	¥5800予定／ACT	
123	7月	スターオーシャン　セカンドストーリー	エニックス	¥6800／RPG	154
124	7月	ハロー　チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定／ACT	
125	7月	童夢の野望2　The Race of Champions	OZクラブ	¥6800予定／SLG	
126	7月	Shake　Kids	オンデマンド	¥5800予定／ACT	
127	7月	私立ジャスティス学園	カプコン	未定／対戦ACT	
128	7月	スターライトスクランブル　恋愛候補生	ケイエスエス	未定／SLG	
129	7月	efficus この想いを君に…	元気	未定／SLG	94
130	7月	アンジェリーク　デュエット	光栄	¥7800／SLG	
131	7月	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800／SLG	
132	7月	MTBダートクロス	サミー	未定／RCG	
133	7月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800予定／???	
134	7月	THE LAST REPORT	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
135	7月	みさきアグレッシヴ!	翔泳社	¥5800／SLG	92
136	7月	季節を抱きしめて	SCEI	未定／AVG	
137	7月	蒼天の白き神の座～GREAT PEAK～	SCEI	¥5800予定／SLG	
138	7月	ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作戦～	SCEI	¥5800／ACT	
139	7月	ギャングウェイ・モンスター	SME	¥5800予定／ACT	
140	7月	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800／SLG	
141	7月	女子プロレスオールスターズ(仮)	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／対戦ACT	
142	7月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800／ACT	
143	7月	ゴジラ:トレーディングバトル	東宝株式会社映像事業部	¥6800／TBL	
144	7月	ひっとばっく	トミー	未定／ACT	
145	7月	プリンセスメーカーポケット大作戦	ナインライブス	¥4800／PZG	
146	7月	バーチャル競艇'98	日本物産	¥6800／SPG	
147	7月	レイク・マスターズ2　バスフィッシング インジャパン	ネクサスインターラクト／ダズ	未定／SLG	
148	7月	川のぬし釣り～秘境を求めて～	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
149	7月	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる2つの光	バンダイ	¥5800予定／ACT	
150	7月	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	¥6800予定／A・RPG	
151	7月	Epica Stella ～エピカ・ステラ～	ヒューマン	未定／S・RPG	
152	7月	猫侍(仮)	ヒューマン	未定／AVG	
153	7月	ブループレイカーバースト	ヒューマン	未定／AVG	
154	7月	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800／TBL	
155	7月	花火	魔法	¥4800／SLG	
156	7月	ドリーム・ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～	メサイヤ	¥6300予定／SLG	
157	7月	秘密結社Q	ライトスタッフ	¥5800予定／SLG	
158	7月	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	¥6800／AVG	

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
159	6日	あのこどこのこ	サクセス	¥5800予定／SLG	
160	6日	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	ジャレコ	¥5800予定／SLG	183
161	27日	Dancing Bladeかってに桃天使!	コナミ	未定／ETC	
162	8月	トランスポートタイクーン3D	アンバランス	¥5800／SLG	
163	8月	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	10
164	8月	アストロノーカ	エニックス	¥6800／SLG	
165	8月	封神演義	光栄	¥6800予定／S・RPG	
166	8月	KING OF BOWLING 2～プロフェッショナル編～	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定／SPG	
167	8月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
168	8月	AZITO2	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
169	8月	ザ・ドラッグストア(仮)	ヒューマン	未定／SLG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
170	8月	ピクセルドロップ	ヒューマン	¥5200予定／ACT	
171	8月	御神楽少女探偵団	ヒューマン	未定／AVG	
172	8月	Echo Night	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／AVG	
173	8月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800／SLG	

●夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
174	夏	スペクトラルフォースII	アイディアファクトリー	¥5800予定／SLG	
175	夏	GUBBLE	アスク講談社	未定／ACT	
176	夏	RYU-Z(仮)	アスク講談社	未定／PZG	
177	夏	Kitty The Kool!	イマジニア	未定／ACT	
178	夏	メリーメント・キャリング・キャラバン	イマディオ	¥5800／SLG	
179	夏	ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-	SNK／夢工房	未定／AVG	
180	夏	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK／夢工房	¥5800／AVG	
181	夏	DIABLO(仮)	エレクトロニック・アーツ	¥5800／RPG	
182	夏	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ガイナックス	¥6800予定／TBL	
183	夏	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
184	夏	ブルムイ ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	180
185	夏	ジャーム一狙われた街一	ケーエージェイ	未定／RPG	
186	夏	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	未定／RPG	
187	夏	H. A. E. ~BEELZEBUB~	GMF	¥5800予定／RCG	
188	夏	The Legend of HeroesIV 朱紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
189	夏	Jaja馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	未定／SLG	
190	夏	パーラーステーション(仮)	GMF	¥5800予定／SLG	
191	夏	Final One ~into the mind~	GMF	¥5800予定／ACT	
192	夏	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	未定／A・RPG	160
193	夏	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
194	夏	愛と友情のネコ物語 ジングルキャッツ ~ラブパラ大作戦の巻~	SME	¥4800予定／SLG	
195	夏	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
196	夏	Knight&BABY	タムソフト	未定／RPG	
197	夏	影牢~KAGERO 刻命館2~	テクモ	¥5800予定／ACT	30
198	夏	ビバサーフィン	トミー	未定／SPG	
199	夏	シルエット・ミラージュ REPROGRAMED HOPE	トレジャー／ESP	¥5800／ACT	
200	夏	鋼仁戦記	トンキンハウス	未定／S・RPG	
201	夏	Juggernaut~戦慄の扉~	トンキンハウス	未定／AVG	
202	夏	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800／TBL	
203	夏	NOëL -La neige-Special(仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
204	夏	バウンティソード・ダブルエッジ	パイオニアLDC	未定／RPG	
205	夏	SPAWN The ETERNAL	ハドソン	未定／ACT	24
206	夏	フィフス・エレメント	ハドソン	未定／ACT	
207	夏	b. l. u. e. Legnd of water	ハドソン	未定／AVG	
208	夏	BOMBERMANファンタジーレース	ハドソン	未定／RCG	185
209	夏	SDガンダムジェネレーション	バンダイ	¥5800予定／SLG	
210	夏	スピンテイル	バンダイ	¥5800予定／ACT	
211	夏	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定／SLG	
212	夏	ミリオンクラシック	バンダイ	¥5800予定／SLG	
213	夏	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
214	夏	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	BPS	未定／PZG	
215	夏	破壊王~KING OF CRUSHER~	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
216	夏	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
217	夏	~es一古の記憶一	ベンチャーコントロール	¥5800予定／AVG	
218	夏	1on1(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800／SPG	
219	夏	アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち	メサイヤ	未定／SLG	
220	夏	スーパーエンデューロ(仮)	メサイヤ	未定／RCG	

●9月以降のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
221	3日	メタルギア ソリッド	コナミ	¥6800予定／ACT	
222	10日	ドルフィンズドリーム	コナミ	未定／ETC	
223	9月	天下統一	アンバランス	未定／SLG	
224	9月	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	168
225	9月	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	未定／SLG	
226	10月	サンバギータ	SCEI	未定／AVG	
227	10月	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定／SPG	
228	10月	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
229	11月	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／SLG	
230	11月	雪割りの花	SCEI	未定／AVG	
231	秋	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
232	秋	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
233	秋	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
234	秋	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	ガスト	¥5800／RPG	166
235	秋	ZIll O'll	光栄	¥6800予定／RPG	
236	秋	DESTREGA	光栄	¥5800予定／対戦ACT	
237	秋	BOYS BE… 2nd Season(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	188
238	秋	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
239	秋	Dance!Dance!Dance!(仮)	コナミ	未定／ACT	
240	秋	勇者王ガオガイガー(仮)	タカラ	未定／???	
241	秋	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
242	秋	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800／S・RPG	
243	秋	久遠の絆	フォグ	未定／AVG	
244	秋	目指せ!!ミリオンセラー(仮)	FPS	未定／TBL	
245	秋	To Heart	リーフ	未定／AVG	98
246	12月	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
247	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
248	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	タカラ	¥6800／S・RPG	
249	12月	エストポリス伝記III ルーイン チェイサーズ	日本フレックス	¥5800／RPG	
250	98年	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
251	98年	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
252	98年	気まぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	アクセラ	¥5800／TBL	
253	98年	なげっと~激録!プルプル商店街~(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
254	98年	エンドセクター	アスキー	未定／ETC	
255	98年	火星物語	アスキー	未定／RPG	
256	98年	にじいろトゥインクル~ぐるぐる大作戦~	アスキー	未定／PZG	
257	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
258	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
259	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
260	98年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
261	98年	カプコンジェネレーション第1集~撃墜王の時代~	カプコン	未定／STG	
262	98年	カプコンジェネレーション第2集~魔界と騎士~	カプコン	未定／ACT	
263	98年	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定／STG	
264	98年	ストライク ジャガー	ギャップス	未定／STG	
265	98年	轟楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
266	98年	ARKS1000~目指せ!究極の召喚士~(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
267	98年	玉繭物語	元気	未定／RPG	170
268	98年	幻想水滸伝II	コナミ	未定／RPG	
269	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
270	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
271	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
272	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
273	98年	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
274	98年	ナムコアンソロジー2	ナムコ	未定／ETC	26
275	98年	serial experiments lain	パイオニアLDC	未定／ETC	96
276	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
277	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800／RCG	
278	98年	聖龍伝説~外伝~	バップ	¥5800／ACT	
279	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
280	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
281	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
282	98年	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	
283	98年	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	
284	冬	モンスター・コレクション	角川書店／ESP	未定／RPG	
285	冬	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士2~	ガスト	¥5800／RPG	164
286	冬	あいたくて…~your smiles in my heart~	コナミ	未定／SLG	
287	冬	DEEP FREEZE	サミー	未定／A・AVG	
288	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
289	冬	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	未定／S・RPG	16
290	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X2	バンダイビジュアル	未定／STG	
291	99年春	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
292	99年春	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
293	99年春	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
294	99年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
295	未定	Wizard's Harmony -another story-(仮)	アークシステムワークス	未定／SLG	18
296	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
297	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
298	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
299	未定	ウィザードリィ~DUIMGUIL~	アスキー	未定／RPG	
300	未定	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
301	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
302	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
303	未定	アフレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	未定／SLG	
304	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／STG	
305	未定	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	未定／ETC	
306	未定	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
307	未定	森の王国(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
308	未定	ソルディバイド	アトラス	未定／STG	
309	未定	トラップガンナー	アトラス	未定／ACT	
310	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
311	未定	最強の囲碁	アンバランス	¥7800／TBL	
312	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
313	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000予定／ETC	
314	未定	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	¥5800／RCG	14
315	未定	Cybernetic EMPIRE	ウルフチーム	未定／A・AVG	
316	未定	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	未定／TBL	
317	未定	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
318	未定	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	未定／AVG	
319	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／SLG	
320	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
321	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
322	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
323	未定	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定／A・AVG	183
324	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
325	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
326	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
327	未定	Code R	クインテット	未定／RCG	
328	未定	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定／RCG	
329	未定	actua ICE HOCKEY	コナミ	¥5800／SPG	
330	未定	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~	コナミ	未定／ACT	
331	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
332	未定	新格闘(仮)	コナミ	未定／対戦ACT	
333	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
334	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3	コナミ	未定／AVG	
335	未定	HARD EDGE(仮)	サンソフト	未定／AVG	
336	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
337	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
338	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
339	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
340	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
341	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定／未定	
342	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCEI	未定／TBL	
343	未定	Blaze&Blade Busters	T&Eソフト	未定／A・RPG	
344	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
345	未定	だれでも銀河英雄伝説~GO!GO!カジノ編(仮)	徳間書店	¥4800予定／TBL	
346	未定	だれでも銀河英雄伝説~GO!GO!すごろく編(仮)	徳間書店	¥4800予定／TBL	
347	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
348	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
349	未定	魔女っ子大作戦	バンダイ	未定／SLG	
350	未定	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
351	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
352	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
353	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
354	未定	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
355	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
356	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
357	未定	英雄志願	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
358	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
359	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
360	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	
361	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです 青い行のタイトルは、プレイステーション・ザ・ベスト(フォーファミリー)のものです 価格はすべて税別のものです

PlayStation

現実(リアル)と幻想(ファンタジー)、紙一重。

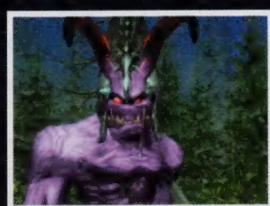


その力を手にした時、すべての謎が解き明かされる…

持つ者に不思議な力を与える魔法の神器「カルティア」をめぐり、
「現実」と「幻想」の2つの異世界で繰り広げられる壮大なファンタジーロマン。







- ■はいりやすい! はまりやすい! 新感覚RPG
- ■2人の主人公の、2つの異なるストーリー
- ■見つける楽しさ、組み合わせる楽しさ、万能アイテム「カルティア」
- ■メモリーカードでアイテムの交換も可能

新 感 覚 R P G

REBUS
レブス

初回プレス版限定

『オリジナル メモリーカードケース』店頭プレゼント!!



●初回プレス版をお買い上げの方に、メモリーカードが2枚収まるオリジナルメモリーカードケースを店頭にて差し上げます。

ご注意
オリジナルメモリーカードケースがなくなり次第、プレゼントは終了とさせて頂きます。
※メモリーカードは含みません。　※写真は実物と異なる場合があります。



好評発売中
標準価格 ¥5,800(税別)


©1998 ATLUS
イラストレーション　天野 喜孝



電撃PlayStation Vol.74
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年5月22日発行(隔週金曜日発行)第4巻第12号通巻70号
発行人/染谷惠司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
特別定価540円 本体514円
T1124574050540
©Media Works 1998 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-5/22